Joypad

N° 78. Septembre 1998

N Saturn Arcad

Les premiers jeux Dreamcast

Sonic Adventure

Pen Pen, 7th Cross
Sengoku Turb

Ce n'est plus du rêve

Hybrid Heaven

Le Metal Gear N64

Prêt pour l'horreur ?

56 Record ! Tests

Appelez le Guiness !

Sur le CD

Heart of Darkness la démo jouable

Tomb Raider III

Lara Croft mise à nue

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

T 4161 - 78 - 49,00 F

JOYPAD N° 78 • 49 FRANCS • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • CANADA 8,75 $ • PORTUGAL CONT 1700 ESC • ANTILLES-GUYANE 55 F -REUNION-65 F

FUN RADIO

TEKKEN 3

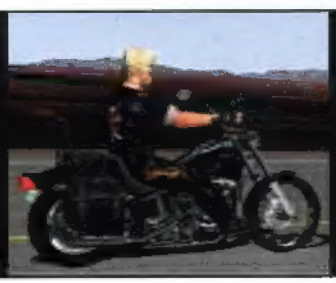
HARLEY-DAVIDSON MOTOR CYCLES

GRAND TOURNOI* TEKKEN 3. PORT DU CASQUE OBLIGATOIRE.

1er PRIX : LA HARLEY-DAVIDSON 1340 SOFTAIL CUSTOM "TEKKEN3"

TEKKEN 3 © et © 1994, 1995, 1996, 1998 Namco LTD., tous droits réservés. Namco est une marque déposée de NAMCO LTD. Photo non contractuelle.

***EXTRAIT DU REGLEMENT :** JOUEZ À TEKKEN 3 EN MODE SURVIVAL, PERSONNAGE AU CHOIX, ET BATTEZ LE PLUS GRAND NOMBRE D'ADVERSAIRES POSSIBLE À LA SUITE. ENREGISTREZ VOTRE SCORE SUR CARTE MÉMOIRE ET RENVOYEZ-LA AVANT LE 31/10/98 AVEC LA PREUVE D'ACHAT DU JEU TEKKEN 3 (PHOTOCOPIE DU TICKET DE CAISSE) AINSI QUE VOS COORDONNÉES (NOM, PRÉNOM, ÂGE, ADRESSE ET N° DE TÉLÉPHONE) SUR PAPIER LIBRE À :



CONCOURS TEKKEN 3
SCE FRANCE
SERVICE CONSOMMATEURS TSA 41 020
92206 NEUILLY SUR SEINE CEDEX.

REGLEMENT COMPLET DISPONIBLE À LA MEME ADRESSE.

namco

http://www.playstation-europe.com

POWERLINE 08 36 68 22 02*

L'ACTUALITÉ DE LA PLAYSTATION 24H/24 ET LES CONSEILS DE SPÉCIALISTES EN DIRECT (2,23 F/MIN).

3615 PlayStation

PlayStation

A court d'idées

Ne commence-t-on pas à tourner en rond ? À l'instar du monde du PC où seule la technologie crée l'événement ou presque, la recherche des bonnes idées se transforme progressivement en quête du Graal. Voici un Banjo & Kazooie digne émule d'un Mario, deux nouveaux Street Fighter, là un F-Zero new wave, le dernier épisode d'un Tekken, le tout saupoudré d'un peu de Bomberman et de Command & Conquer. Ne sachant plus où aller, les éditeurs s'accrochent aux idées rentables. Un flop dans le jeu vidéo, ce sont des millions de francs et parfois de dollars dilapidés. Alors qu'au cinéma, les films ressemblent de plus en plus à des best of d'effets spéciaux, les jeux exploitent de nouvelles technologies sans que cela stimule les imaginations. La révolution tant attendue viendra-t-elle de la Dreamcast ? L'enthousiasme suscité par la nouvelle console de Sega nous le laisse espérer. Aux développeurs d'avoir du cran et, surtout, de bonnes idées.

T.S.R.

sommaire

Intraitable

56 tests ! C'est presque **un record.** Et nous ne sommes **qu'en septembre.** Entre la PlayStation, **la Dreamcast et** la Nintendo 64 **le nombre de sorties** de titres **devrait atteindre** des sommets sur **les trois** derniers mois de l'année 98. **Autant dire** qu'il faudra faire le tri car, **vous le remarquerez,** la moyenne des notes **n'est toutefois pas** exceptionnelle. **Vous nous trouvez sévères ?** Peut-être, **mais lorsqu'il s'agit** de payer 300, 400 voire **570 francs** pour acheter un jeu, **notre jugement** ne doit pas induire, **en erreur.** Et nous ne sommes pas **prêts de changer !**

REPORTAGE

Lara Croft pourrait bien tout de même créer la surprise en fin d'année. Après un E3 morose, la belle Lara revient sur le devant de la scène.

6

L'EVENEMENT

Hybrid Heaven pour Nintendo 64 sera-t-il à la hauteur de Metal Gear Solid ? Les premiers éléments nous sont enfin parvenus.

22

LES NIOUZES

Final Fantasy VIII, les premiers jeux Dreamcast en images, de la Nintendo 64... vous ne rêvez pas. Bienvenue au pays du multi-consolismes.

29

LES ZOOMS

F-Zero X sera sans doute l'événement de ce mois de septembre. Un titre difficile à trouver en import puisqu' interdit à la vente.

63

14 TESTS

Les dernières sorties en magasins ne manquent pas de charme et augurent un meilleur pour la fin d'année.

8

Un CD HoD ! HoD ! HoD !

Heart of Darkness c'est un peu le jeu de l'été. Alors, histoire de finir en beauté vos vacances (sans vouloir remuer le couteau dans la plaie) Joypad vous propose une démo qui vous tiendra en haleine un bon moment. Andy, notre brave gars à la casquette va donc vous faire découvrir le premier niveau de HoD. En fin de partie, un slide show en images des plus beaux moments de l'aventure vous permettra d'en voir encore plus. Alors convaincu par HoD ?

Joypad est édité par la société HACHETTE-DISNEY-PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B393341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron, 92210 Levallois-Perret Cedex
tél : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel abonnements : 01 44 89 41 16
Gérants : Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Fabrice Plaquevent

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr.
Correspondant permanent au Japon et conseiller auprès de la rédaction : François Hermelin
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
Secrétaire de rédaction : Cécile Landa. Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy et Carole Bouvier
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Olivier Fallaix (Oliv'), Serge Février, Grégoire Hellot (Greg), Benjamin Jenssens (Benj), Jean Santoni (Willow), Gregory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy).
Pour contacter la rédaction : redicpad@club-internet.fr

LA MAQUETTE
Conception et réalisation : Marie Hedon
Maquette : Catherine Branchut, Sonia Caron, Hervé Drouedene, Christophe Gourdin, Joséba Urruela et Stéphane Noël

Correction photographique : Stéphane Leclercq Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 26)

SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 399 F, étranger bateau : 399 F
Tarif avion sur demande au 01 44 89 41 16

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo Assistant : Julo

Photogravure : Champs, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture Tomb Raider III Eidos/Core Design
Ce numéro comprend un CD de démo gratuit jeté en couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Dépôt légal à parution.

Tous droits de reproduction réservés.

JOYPAD 78 SEPTEMBRE 1998

Joypad

Tests et Zooms

ZAPPINGS

A ne manquer sous aucun prétexte, nos traditionnels zappings. Cinq pages a déguster.

132

ARCADE

Konami très en forme ces derniers temps, revient avec une nouvelle version de son titre de courses automobiles.

140

LES ASTUCES

Vous pensiez avoir tout vu de votre jeu ? Kendy vous prouve que non et vous livre les dernières astuces à la mode.

146

LA JOYBANK

Avant que l'été ne se termine, voici une Joybank spécial T-shirt pour faire frime sur la plage au soleil.

154

JOYPAD ACHATS

Les dernières manettes PlayStation livrent leurs secrets inavouables. La torture fait des miracles.

158

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !

Une nouvelle console au pays des portables ! Ça y est, SNK a enfin dévoilé sa console. Un must du genre pour tous les adeptes des King of Fighters et autre Fatal Fury.

A voir page 54.

PLAYSTATION

Alerte Rouge Mission Tesla (test off.)	104
Art Truck Battle (zap. Japon)	80
Assault (zap. Europe)	134
Azure Dreams (test off.)	120
Batman et Robin (zap. Europe)	133
Blue Breaker Burst (zap. Japon)	84
Blue Legend of Water (zap. Japon)	84
Bomberman World (test off.)	122
Brave Fencer MusashiDen (zoom)	72
Crisis City (zap. Japon)	80
Dakishimile (zap. Japon)	82
Dark Messiah (zap. Japon)	80
Hello Charlie ! (zap. Japon)	82
ISS Pro 98 (test off.)	112
Jeremy Mc Grath Super Cross 98 (zap. Europe)	136
Jikkyô Powerfull Pro Baseball 98 (zap. Japon)	82
Kagero (zap. Japon)	82
Legend of Heroes 1 & 2 (zap. Japon)	88
Lets&Go Eternal Wings (zap. Japon)	86
Mortal Kombat 4 (zap. Europe)	131
Mr Domino (zap. Europe)	133
Namco Anthology 1 (zap. Japon)	84
Overblood 2 (zap. Japon)	88
Pocket Fighter (test off.)	100
Point Blank (zap. Europe)	133
Real Bout Special Dominated Mind (zap. Japon)	81
S.C.A.R.S (test off.)	116
Ski Air Mix (zap. Japon)	86
Soldivide (zap. Japon)	84
Star Ocean Second Story (zoom)	78
Sub (zap. Europe)	134
Tekken 3 (test off.)	96
Tombi (test off.)	126
Viper (zap. Europe)	134
WWF War Zone (zap. Europe)	138
X-Men vs Street Fighter (test off.)	124

SATURN

Deep Fear (zoom)	68
Dracula X (zap. Japon)	80
Grandia Digital Museum (zap. Japon)	81
Langrisser (zap. Japon)	81
Lunar 2 Eternal Blue (zap. Japon)	86
Madô Monogatari (zap. Japon)	86
Radiant Silvergun (zoom)	74

NINTENDO 64

Banjo & Kazooie (test off.)	90
F-Zero X (zoom)	64
G.A.S.P. !! (zap. Europe)	136
Iggy's Reckin Balls (test off.)	130
ISS 98 (test off.)	108
Kobe Bryant in NBA Courtside (test off.)	114
Off Road Challenge (zap. Europe)	134
Pocket Monster Stadium (zoom)	76
Quest 64 (zap. Japon)	88
Star Soldier (zap. Japon)	88
Virtual Chess 64 (zap. Europe)	133
Wetrix (test off.)	128
WWF War Zone (zap. Europe)	138

GAME BOY

V-Rally (zap. Europe)	131

REPortage

EDITEUR : EIDOS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : NOEL 98

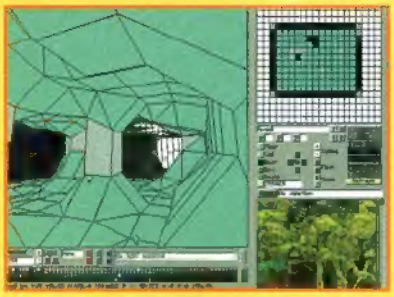
Lara au sommet de sa carrière

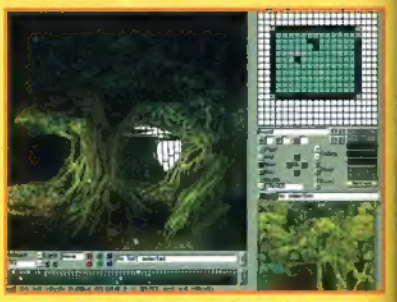
La visite des studios de Core Design pour la présentation du tout dernier volet des aventures de Lara Croft n'avait rien de très excitant au premier abord. Pourtant, dès le début de la présentation, ce fut une grande et agréable surprise ! L'attente sera encore plus difficile pour les fans de Miss Indiana Jones...

Par RaHaN

© Core Design

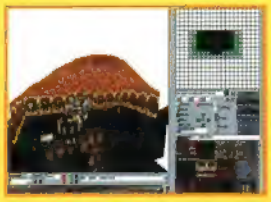
REPortage SUITE...



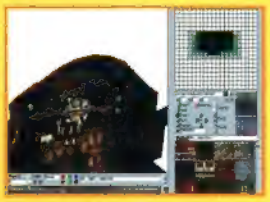


...bord, modélisation ...s parois...

... application des textures...



... puis des sources lumineuses.



La plus grande nouveauté, c'est l'utilisation de facettes triangulaires plutôt que rectangulaires...

... ce qui aurait dû être possible dès le premier épisode pour éviter le rendu «carré» des niveaux.

Des outils perfectionnés

Avant d'améliorer certains aspects du moteur, ce sont les outils de développement qui ont été revus ... et corrigés.

Côté Ciné

Lara à Hollywood, ça fait longtemps qu'on en parle. L'affaire continue et, même si aucun nom n'apparaît clairement au casting, la Paramount est sur le pied de guerre. C'est Viacom Consumer Products qui prend en charge la première partie du projet, filiale chargée des licences pour la Paramount. Prévu pour fin 99, le casting reste malheureusement encore secret...

version PC

8h45, aéroport de Roissy. Ce sont les yeux mi-clos que je rejoins le petit groupe de journalistes tout aussi peu réveillés... On décolle tous pour les studios de Core en Angleterre, dans les East Midlands, pour découvrir Tomb Raider III. En attendant patiemment l'embarquement, comme d'hab', les pronostics vont bon train. "Alors Tomb Raider III ? -Bof', à mon avis... -Pff, se sera pareil que TRII, et donc que le I ! -Ouais, certainement rien de bien neuf.", etc. Pour sûr, on est tous convaincus : le mythe Lara va s'essouffler un grand coup. En fait, on s'est super planté.

Les yeux écarquillés, la bouche grande ouverte

Telle a été notre première réaction lors de la visite des studios. Finies les textures caca d'oie, les effets spéciaux des premiers âges de la PlayStation et les bugs de 3D. Tomb Raider III tourne en effet en haute résolution, et on s'en rend compte de suite. Si la majeure partie des photos de ces pages sont extraites de la version PC avec 3Dfx, observez bien les photos PlayStation : Tomb Raider est devenu beau ! Car au risque de me faire traiter de mauvaise langue, il faut bien avouer que Tomb Raider II était décevant techniquement. Même si le moteur reste le même dans ses grandes lignes, les joueurs sentiront immédiatement une évolution. Outre la haute résolution qui change le rendu graphique, de nombreux détails ont été améliorés côtés effets spéciaux. Vaguelettes lorsque Lara marche sur le rivage, éclairages temps réel améliorés, explosions plus réalistes et dégageant des bulles dans l'eau, douilles éjectées des flingues et impacts sur les murs... Presque du grand art.

Retour aux sources

Adrian Smith, numéro 2 de Core Design, a pris grand soin de surveiller le projet dans ses moindres détails. Il a passé près d'une heure à nous exposer l'ensemble des points clés du jeu. Tomb Raider II fut volontairement orienté action, à la demande des fans. Tomb Raider III suivra pour sa part le désir des développeurs, et sera plus proche du premier : plus d'énigmes, de puzzles et d'aventure ! Mais l'action restera tout de même très présente, plus que dans le premier volet. Par ailleurs, les routines de caméra, de visée et de maniabilité ont été revues pour rendre l'action plus facile à appréhender. L'aspect particulièrement linéaire des deux premiers volets était aussi l'un des défauts de la série. Cette fois, ce sera au joueur de choisir par quel niveau commencer, ce qui affectera d'autant la difficulté et la progression. Le premier niveau se déroule en Inde

PSYGNOSIS

VISUAL SCIENCES

PlayStation

RÈGLE 95 'Pendant les essais et la course, les pilotes doivent utiliser seulement la piste...'

Règlement sportif de la FIA.

Formula One 98. L'OFFICIEL.

FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP

FORMULA 1 98

LICENCE OFFICIELLE

© 1998 Psygnosis Limited. Développé par Visual Sciences. Psygnosis et le logo Psygnosis sont ™ ou © de Psygnosis Ltd. Formula One 98 est un jeu Officiel de la FIA Formula One World Championship. Edité sous licence de la FIA. Tous Droits Réservés. " " et "PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc.

REPortage SUITE...

version PC

Belle brochette

Une petite compilation des ennemis qui vous attendent dans Tomb Raider III, et le fameux T-Rex qui est de retour à la demande générale !

version PlayStation

Il ne fallait pas se fier à l'E3. Tomb Raider III étonne, positivement

Les effets de l'eau ont été entièrement revus.

version PC

version PlayStation

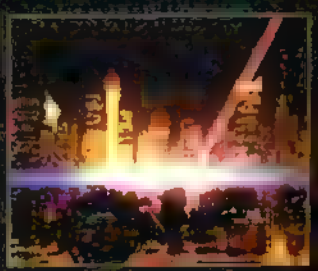
et sert d'introduction aux contrôles et aux nouveautés du jeu. Par la suite, à vous de choisir... Au menu, 15 niveaux plus vastes que précédemment qui vous mèneront à Londres, dans le désert, du côté de l'area 51 ou encore en Antarctique et dans les îles du Pacifique.

Un scénar encore secret

L'ensemble du scénario garde une seule et unique trame, mais c'est en faisant le lien entre 4 sous-histoires que vous pourrez la dégager.. Côté secrets, la recette reste la même. Dispersés ça et là, ils n'apporteront rien à la réussite d'un niveau, mais permettront aux meilleurs joueurs d'y trouver un challenge intéressant. Enfin, le dernier choix offert portera sur le système de sauvegardes. Les plus courageux pourront revenir au système des cristaux, un peu revu. Ainsi, un capital de cristaux vous sera donné

INVASION

UN ALLER SIMPLE POUR L'ENFER



PlayStation

MICROÏDS

HTTP://WWW.MICROIDS.COM

© 1998, Microids

"and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

REPortage SUITE...

Devenez développeur ...

Et vous pourrez bosser à 5 dans des locaux plus qu'exigus sur un titre fameux qui va rapporter des millions à votre chef ! Je plaisante... mais effectivement, ça bosse dur chez Core.

Adrian Smith, un numéro 2 de Core heureux !

version PlayStation

version PC

Il sera désormais possible de s'accroupir, de ramper, d'avancer à 4 pattes... Champ libre aux fantasmes !

version PlayStation

Les éclairages ayant été améliorés grandement, de nombreux puzzles reposent sur la lumière.

n'importe quel moment, mais ne pourront pas tout voir

Des ennemis moins pantins

Les animaux se comporteront enfin de façon raisonnable. Un

rant, vous ferez réfléchir les autres. Ainsi des lézards, autour

suivre l'initiative de l'un d'entre eux ayant découvert qu'il fait bon mordre les mollets d'une Lara ! Ajoutons à cela des mouvements inédits vraiment utiles et Tomb Raider prend une ampleur toute nouvelle, avec des possibilités plus variées.

Et Lara ?

limite la durée du sprint et se recharge lorsque Lara reprend

des singes, marcher à 4 pattes se dissimulant ainsi à la vue de l'ennemi, utiliser des cordes ou de nouveaux véhicules feront un

mauvaises langues comme moi les points décevants du ?

La bête sommeille...

Jusqu'en octobre

Conseils, Tricks et Astuces
Tapez 3615 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*

Acclaim

NINTENDO 64

PC CD ROM

GAME BOY

TUROK SEEDS OF EVIL

TUROK 2: SEEDS OF EVIL ©1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved. TUROK ™ & © 1998, GBPC, a subsidiary of Golden Books Family Entertainment. All rights reserved. All other characters herein and the distinct likenesses thereof are trademarks of Acclaim Comics Inc. All rights reserved. Marketed by Acclaim. Distributed by Acclaim Distribution. Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. ©1998 Nintendo of America Inc. All other trademarks and logos are the properties of their respective owners.

GRANDE PREMIERE
DANS VOTRE MICROMANIA !

Démonstration non stop de Tekken 3

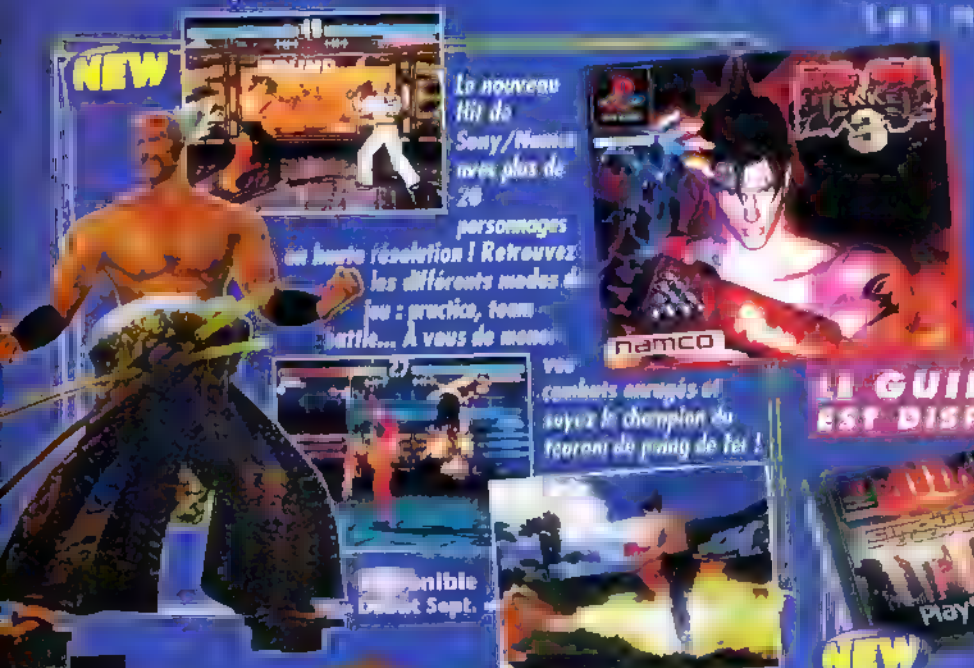
SAMEDI 12 & MERCREDI 16 SEPTEMBRE

Venez découvrir tous les coups, tous les personnages, toutes les techniques de Tekken 3.

Un démonstrateur sera à votre disposition pendant ces 2 jours exclusifs !

MICROMANIA

[illegible]



Un cadeau surprise sera offert avec l'achat du jeu pendant ces 2 journées exceptionnelles !

Sur présentation de cette publicité vous pourrez [illegible] une Scratche PlayStation. Dans la limite des stocks disponibles.

LE GUIDE OFFICIEL TEKKEN 3 EST DISPONIBLE EN MAGASIN

Découvrez le Catalogue Officiel PlayStation dans tous les Micromania !!

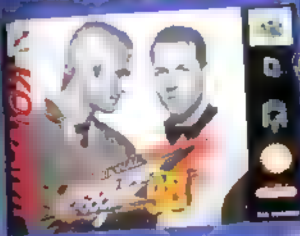
LA NINTENDO 64
+ 1 manette

Les nouveautés Nintendo 64 de la rentrée !

NEW

... et d'armes ultra-perfectionnées ... dans ce jeu ... action, stratégie et réflexion. Attention ce message s'autodétruira...

Disponible ... Sept.



NEW

Un graphisme plus fin, des animations plus nombreuses et un souci du détail ... le jeu plus réaliste : plus de stades, présence des 32 équipes de la Coupe du Monde... un mode pour créer votre joueur, des angles de vues et des replay plus ... artificielle améliorée en font un jeu très abouti !

Disponible Début Sept.

NOUVEAU SERVICE

Micromania reprend vos anciens jeux PlayStation & Nintendo 64*

* Voir conditions à la caisse

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

GRATUITE

avec le 1er achat !
De nombreux privilèges ... la Mégacarte ... de remise ... plus canon !

*Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F

8 NOUVEAUX MICROMANIA

Ouverts tous les dimanches

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris
Mo Richelieu Drouot & RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Mo Montparnasse ou Saint-Placide - Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA ITALIE 2
Centre Ccial Italie 2 - Niveau 2 - À côté de Grand Optical
75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les 4 Temps - Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau ...
93606 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Commercial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Commercial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA LES ARCADES
Centre Commercial Les Arcades - Niveau Bas
93606 Noisy-le-Grand - Tél. 01 43 04 25 10

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Commercial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière
Tél. 01 64 87 90 33

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. C. Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais
Mo Villejuif Terminus - Bus 185/285 - RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA IVRY GRD CIEL
Centre Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine
Tél. 01 45 15 12 06

MICROMANIA SAINT-QUENTIN
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines - Face Carrefour
78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines - Niveau Bas
Face Go Sport - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - Entrée Métro
Mo Créteil-Préfecture - Bus 117/181/104/308
94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
Centre Commercial Saint-Sever
76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

MICROMANIA TOULOUSE
Carrefour Portet-sur-Garonne
31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

MICROMANIA MONTPELLIER
Centre Commercial Le Polygone - Niveau Haut
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

MICROMANIA CAP 3000
Centre Commercial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Commercial Nice-Étoile Niveau -1 - 06000 Nice
Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
Centre Commercial La-Part-Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

MICROMANIA LYON ST-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest
Tél. 04 72 37 47 55

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
Centre Commercial Auchan - 62950 Noyelles-Godault
Tél. 03 21 20 52 77

MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
Centre Commercial Cora-Cormontreuil
51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 74

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

GARANTIE MICROMANIA 1 AN SUR TOUS LES JEUX

REPortage

MACHINE : PLAYSTATION EDITEUR : UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS

CRASH BANDICOOT 3, DISPONIBLE : 10 DECEMBRE 1998

SPYRO THE DRAGON, DISPONIBLE : 20 NOVEMBRE 1998

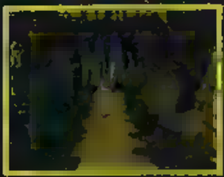
Crash 3 et Spyro

Crash 3 et Spyro doivent désormais être des termes familiers dans votre vocabulaire quotidien. Nous en avons parlé maintes fois et cependant, ce n'est qu'assis dans les locaux des développeurs à Los Angeles que nous avons pu juger de la réelle avancée technologique qu'ils représentent, l'un et l'autre. Petit cours en images.

La PlayStation
utilisée à 100 % ?

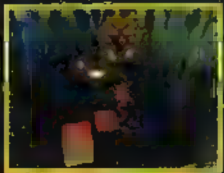
REPortage SUITE...

Petite comparaison

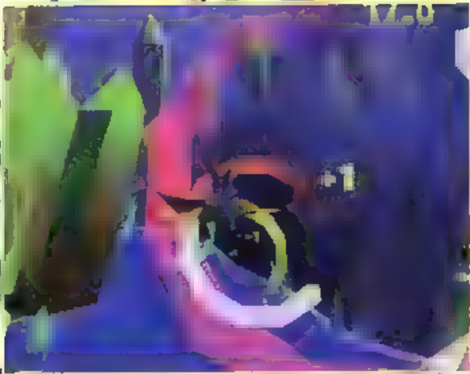


Crash 1 - Peu d'effets spéciaux mais un jeu de plates-formes génial.

Crash 2 - Les effets de reflets et de z-buffer apparaissent séparément dans le jeu.

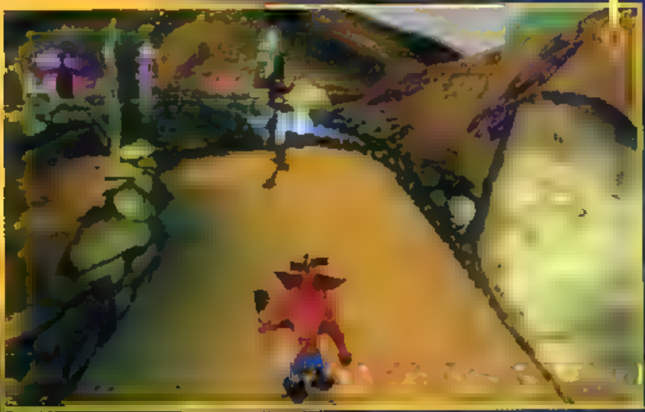


Crash 3 - Ce qui n'était possible - a priori - que sur N64 l'est désormais sur PlayStation grâce à Naughty Dog.



Les niveaux de Spyro sont pour la plupart à ciel ouvert (un élément du moteur 3D a d'ailleurs spécialement été conçu pour permettre au joueur de profiter d'une vue hémisphérique du ciel via les boutons L et R). Le héros est libre de se rendre où bon lui semble. Pour changer de niveau, il lui faut simplement délivrer suffisamment de dragons.

Dans ce niveau où chevaliers en armure [illegible] vous poursuivent, vous avancez en direction de châteaux qui parsèment toute votre route. Vous pouvez les apercevoir de très loin.



[illegible] Spyro [illegible] (montagne, anneaux, ennemis) à l'infini. Idéal pour savoir dans quelle direction aller !

Dans Crash 3 comme dans Spyro, tout, jusqu'au moindre détail est constitué de polygones. «No Bitmap !» («Pas de 2D !») affirme Ted Price d'Insomniac. Dès lors comment les équipes d'Insomniac et de Naughty Dog ont-elles réussi la prouesse d'éliminer tout effet de brouillard ou de clipping ? Chaque paysage est visible à l'infini. «Dans le cas de Spyro, nous avons reduit le nombre de textures pour les objets éloignés, c'est aussi simple que cela.» Bonne idée ! Et si tout le monde s'y mettait ?

Oh, je me vois dedans !

Dans Crash 3 plus particulièrement, le héros velu et parfois masqué traverse des marres d'huile «Dans ce cas, deux effets se combinent, précise Jason Rubin de Naughty Dog. D'une part la partie haute du corps de Crash se reflète dans la marre. D'autre part, il y a un effet de z-buffer qui fait que les polygones du corps de Crash n'entrent pas en collision avec la marre. Il n'y a donc aucun bug et nous sommes les premiers à avoir prouvé que cela était possible sur PlayStation.» En fait, les Dogs ont cumulé deux effets qui se trouvent dans Crash 2, l'effet de reflets et celui de z-buffer. Avant, ils apparaissaient de façon séparés Ce n'est désormais plus le cas.

Libre, je suis enfin libre !

Après avoir joué plusieurs heures dans sa version presque finale à Spyro, on peut affirmer sans se tromper que ce jeu est le Mario 64 de la PlayStation. Dès le départ, vous êtes libre d'aller où bon vous semble, de parcourir un niveau dans le sens qui vous branche et de vous balader de niveau en niveau comme ça vous chante. Du jamais vu sur consoles 32 bits ! Une sensation de liberté inégalable grâce à un moteur 3D divinement conçu. Merci Insomniac.

Ça carbure un max, non ?

Pour sûr, ça marche pas au GPL ! «Nous voulions que Spyro ait un peu de Sonic en lui», explique Mark Cerny, réalisateur et Président d'Universal Interactive Studios. La remarque vaut également pour Crash - ou sa sœur Coco - qui peut débouler comme un taré dans les niveaux où il s'agit de speeder C'est dans ces moments privilégiés qu'on ressent pleinement les 30 images par seconde sans aucun défaut d'affichage. Du grand art ! Au fait, on avait presque oublier de vous dire : les équipes de Naughty Dog et d'Insomniac sont certes rivales, leurs membres n'en sont pas moins des potes. «La concurrence s'opère pour le meilleur», précise Mark Cerny. Un détail qui aide à mieux comprendre pourquoi les deux titres sont techniquement proches l'un de l'autre, non ?

Grâce à l'un des boutons, Crash sort de son panier un bazooka !

Coco, la jolie sœur de Crash, ne se sépare jamais de son tigre. Sur la Grande Muraille de Chine, elle peut le forcer à speeder indéfiniment.

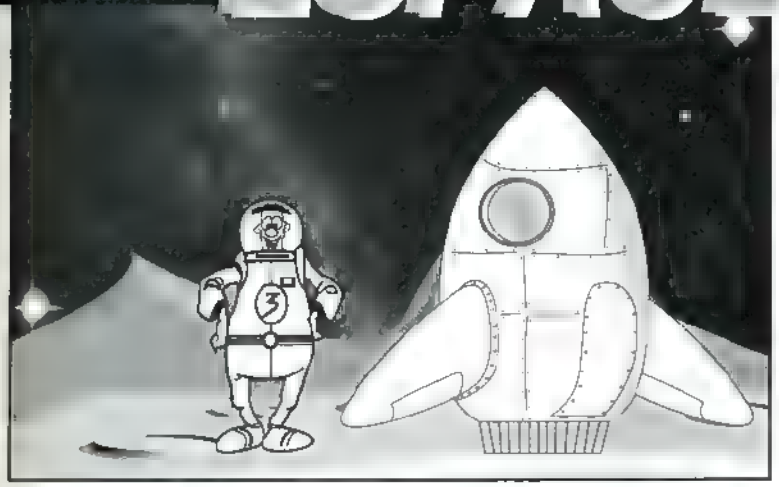
...que Spyro [illegible] "boost" placés sur le sol, tout va très vite [illegible] dragon fonce tête baissée [illegible] Ou s'il se mange un mur.

La série des Crash s'est déjà vendue à plus de 6 millions d'exemplaires dans le monde

Résultat des courses

Mesdames, Messieurs, faites vos jeux ! Crash 3 versus Spyro, qui sortira vainqueur ? Chez Sony Computer, on suppose que les ventes de Spyro dépasseront celles de Crash 3. A juste titre, Spyro ayant pour principal atout son côté inédit. Le troisième épisode des aventures du Bandicoot n'en reste pas moins excellent, d'autant plus qu'il ne s'agit pas d'une «simple» suite. Et puis, quoiqu'il advienne, la série des Crash s'est déjà vendue à plus de 6 millions d'exemplaires dans le monde, chiffre aussi éloquent que révélateur. Dès lors, quel dilemme ! Sur deux titres géniaux pour la fin d'année, lequel choisir ? Notre conseil : mettez-vous à plusieurs afin de vous procurer les deux ! Ils en valent réellement la peine.

ESPACE 3 games



MEGADRIVE

ALIEN 3 (EUR)	**99,00**	NBA JAM TE (EUR)	99,00
BATMAN FOREVER (EUR)	129,00	NBA LIVE 96 (EUR)	99,00
CHAMPION WORLD CUP SOCCER	49,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUATERBACK 95 (EUR)	99,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	129,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	149,00	REVOLUTION X (EUR)	49,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	ROLO THE RESCUE	99,00
FIFA 98 (EUR)	**299,00**	SPOT GOES TO	
FIFA 97 (EUR)	169,00	HOLLYWOOD (EUR)	99,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	99,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	149,00
FRANCK THOMAS BIG HURT	99,00		
J MADDEN 96 (EUR)	129,00		
MICRO MACHINE 97 (EUR)	**199,00**		

- MANETTE FIGHTER 2 : 99,00

SUPER NINTENDO

ASTERIX	129,00	PLOK	99,00
ASTERIX ET OBELIX	169,00	POWER PIGGS	99,00
BATMAN FOR EVER	99,00	PREH STORIK MAN	99,00
CASPER	199,00	PRINCE OF PERSIA 2	99,00
FIFA 98	**199,00**	REAL M	99,00
FOREMAN FOR REAL	99,00	REVOLUTION X	99,00
F ZERO	149,00	SUPER BC KID	99,00
HAGANE	99,00	**SCHTROUMPFS 2**	**199,00**
ILLUSION OF TIME + GUIDE	249,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	299,00
INTERNATIONAL SUPER STAR		SPIROU	99,00
SOCCER DE LUXE	**249,00**	STARTRECK DEEP	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	99,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
JUDGE DREDD	99,00	SUPER TENNIS	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	TETRIS ATTACK	299,00
LE ROI LION	99,00	TIMON ET PUMBA	99,00
LUCKY LUCKE	249,00	TINTIN AU TIBET	149,00
MARIO KART	**199,00**	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	199,00
MORTAL KOMBAT	99,00	WORLD MASTER GOLF	99,00
MORTAL KOMBAT 2	149,00	WRESTLEMANIA	149,00
MYSTIC QUEST	99,00	**ZELDA 3**	**199,00**
NBA LIVE 97	**99,00**	ZOOP	99,00
NHL 96	99,00		
OSCAR	99,00		
PACK ATTACK	129,00		

- MANETTE ASCII : 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR : 199,00
- PRISE PERITEL : 149,00

3DO

- MANETTE TURBO 6 BOUTONS : 99,00
- MANETTE TURBO 1 : 99,00
- MANETTE PANASONIC : 99,00
- ADAPTATEUR MANETTE SNES : 99,00
- FLIGHT STICK (SIMULATION) : 199,00

ALONE IN THE DARK 2 (VF)	**99,00**	QUARANTINE	99,00
ALONE IN THE DARK (VF)	69,00	RETURN OF FIRE	99,00
BATTLE SPORT	99,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
CASPER (NTSC)	99,00	SAMPLER 2 +10 DEMOS	
CORPSE KILLER	69,00	+TEST MEMO RE 15 mn 79,00	
CRIME PATROL	99,00	SHOCK WAVE 1	69,00
DOOM	99,00	SHOCK WAVE 2	99,00
FIFA SOCCER	99,00	SNOW JOB	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION)	199,00	SPACE HULK	99,00
FLYING NIGHTMARE	99,00	SPACE PIRATE	99,00
HELL	99,00	STAR BLADE	99,00
IMMERCENARY	69,00	STATION INVASION	99,00
INCREDIBLE MACHINE	69,00	STELLA 7	69,00
IRON ANGEL	99,00	STRIKER	99,00
JOYPAD PANASONIC	99,00	SYNDICATE	99,00
KING DOM THE FAR REACHES	99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
LAST BOUNTY HUNTER	99,00	VIRTUOSO	69,00
OLYMPIC GAMES	99,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK	99,00
PEEBLE BEACH GOLF	99,00	WING COMMANDER 3	99,00
PSYCHIC DETECTIVE	69,00	ZNADNOST	99,00

NEO GEO CD

MANETTE	**249,00**	**LAST BLADE**	**399,00**
AERO FIGHTER 2	199,00	**METAL SLUG 2**	**399,00**
AGRESSOR OF THE DARK COMBAT	199,00	POWER SPIKES	149,00
ALFA MISSION 2	199,00	PULSTAR	199,00
BLAZING STAR	**399,00**	RAGNAGARD	199,00
FATAL FURY SPECIAL	199,00	**REAL BOUT 2 SPECIAL**	**399,00**
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN 4	199,00
GALAXY FIGHT	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	199,00
KARNOV'S REVENGE	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL	149,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 97	299,00	VIEW POINT	199,00
		WIND JAMMER	199,00

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET + SOCCER	**399 F**
CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	**349 F**
CONSOLE GAME BOY BASIC COULEUR	**329 F**
GAME BOY CAMERA	**349 F**
IMPRIMANTE	**399 F**

ADVENTURE ISLAND	99,00	MARIO LAND 2	199,00
ALLEWAY	149,00	MARIO PICROSS	169,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	MEGAMAN WORLD	129,00
BATMAN FOR EVER	99,00	MORTAL KOMBAT 3	129,00
BRAIN DRAIN	**199,00**	NBA JAM	99,00
BUST A MOVE 2	179,00	PINOCCHIO	249,00
CASTELVANIA	**199,00**	POP UP	99,00
COUPE DU MONDE	**199,00**	RETURN OF THE JEDY	199,00
CUTTHROAT ISLAND	99,00	SUPER BATTLE TANK	99,00
DAFFY DUCK	199,00	TAMAGOSHI	199,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	TARZAN	149,00
DRAGON HEART	99,00	TENNIS	129,00
DR MARIO	129,00	TETRIS	199,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	TETRIS ATTACK	199,00
EMPIRE CONTRE ATTAQUE	169,00	TETRIS PLUS	169,00
F1 RACE	129,00	TRACK N FIELD	169,00
FERRARI	129,00	**TUROK**	**199,00**
GOEMON MYSTICAL LEGENDS	**199,00**	V RALLY	229,00
GOLF	129,00	WARIO LAND	199,00
INDIANA JHONES	169,00	WARIO LAND 2	249,00
INTERNATIONAL STAR SOCCER	199,00	WAVE RACE	129,00
JIMMY CONNORS	149,00	WWF RAW	149,00
JURASSIK PARK 2	**249,00**	WWF WARZONE	199,00
KILLER INSTINCT	169,00	YOSHI'S COOKIES	149,00
KING OF FIGHTER 98	229,00	ZELDA	149,00
LE BOSSU DE NOTRE DAME	249,00		
LES SCHTROUMPS	169,00		
LUCKY LUCKE	199,00		
MARIO ET YOSHI	129,00		
MARIO LAND	169,00		

ACCESSOIRES

- ECRAN GB : 99,00
- LOUPE AVEC LUMIERE : 49,00
- BATTERY PACK (GB POCKET) : 99,00

AUTRES

Néo Géo

ART OF FIGHTING	249,00
FATAL FURY II	199,00
KING OF FIGHTER 96	**1690,00**
WORLD HEROES II	199,00

Game Gear **499 F**

Nomad + ADAPTATEUR MULTIJEUX **790 F**

PORTABLE COULEUR 16 bit fonctionnant avec les jeux Megadrive **F**

Nec CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

Jaguar TOUS LES JEUX À **99 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 Games

PLAYSTATION

→ PLAYSTATION + 2 MANETTES + MEMORY CARD + 100 F de bon d'achat* 990 F
→ Volant + Pédalier + Montre 399 F → Pistolet 190 F
→ Psychopad 299 F
* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

JEUX USA

FINAL FANTASY VI	199 00
FINAL FANTASY TACTIC	399 00

JEUX JAP

BRAVE FENCER + DEMO	449 00
BREATH OF FIRE 3	[redacted]
BUSHIDO BLADE 2	449,00
EIN HANDER	449 00
[redacted]	399 00
GRAN TOURISMO	249 00
KING OF FIGHTER 97	449 00
PARASITE EVE	449 00
RESIDENT EVIL 2	199 00
TEKKEN 3	299.00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION PAD PROGRAMMABLE	249 00
ACTUA SOCCER 2	199.00
ALERTE ROUGE	299 00
ALUNDRA	349,00
ANDRES CORE	349,00
AYRTON SENNA KART 2	299.00
AZUR DREAMS	349.00
BATMAN ET ROBIN	349.00
BATTLESHIP	299.00
BIO FREAKS	299.00
BLAST RADIUS	349 00
BLOODY ROAR	[illegible]49 00
[redacted]	[redacted]
BREATH OF FIRE 3	399,00
BUSHIDO BLADE	[illegible]19.00
BUST A MOVE 3	[illegible]49 00
[redacted]	299,00
CH[illegible]	199 00
CIRCUIT BREAKERS	369,00
CLOCK TOWER	349,00
COLLIN MC CRAE RALLY	369.00
CONSTRUCTOR	349,00
COURIER CRISIS	199 00
CRASH BANDICOOT 2	349 00
CRIME KILLER	249 00
CROC	349.00
DARK OMEN (WARHAMMER 2)	369 00
[redacted]	369,00
[redacted]	349 00
DEATH TRAP DUNGEON	299 00
DIABLO	399.00
DIE HARD TRILOGY + TURBO GUN	34[redacted]
DRAGON BALL FINAL BOUT	299 00
DUKE : TIME TO KILL	369,00
FANTASTIC FOUR	299.00
FIFA COUPE DU MONDE	249,00
FIGHTING FORCE	299.00
FINAL FANTASY 7	369.00
FORMULA KART	349.00
FORMULA ONE 97	299 00
FORSAKEN	249,00
GEX 3D	369.00
GHOST IN THE SHELL	349,00
GRAN TOURISMO	399,00
GTA	349 00
GUY ROUX MANAGER	369,00
HEART OF THE DARKNESS	349,00
HERCULES	349 00
HERK'S ADVENTURA	199,00
INDY 500	299.00
INTERNATIONAL RALLY CHAMPION SHIP	369,00
INVASION	349 00
ISS PRO 98	369,00
J. MADDEN 99	369 00
JEREMY MC GRATH SUPER CROSS	349,00
KURUSHI	299 00
LE 5È ELEMENT	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2	349.00
LUCKY LUCKE	349,00
MAGIC THE GATHERING	199 00
MARVEL SUPER HEROES	349.00
MEGAMAN 8	349 00
MEGAMAN BATTLE AND CHASE	349.00
MEN IN BLACK	369,00
[redacted]	299 00
MONOPOLY	299 00
MORTAL KOMBAT 4	299 00
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGY	199 00
[redacted]	369,00
NAGANO	299 00
NBA LIVE 98	369.00
NEED FOR SPEED 3	369.00
[redacted]	349 00
NHL 98	369 00
[redacted]	299,00
NIGHTMARE CREATURE	299.00
[redacted]	369,00
ODD WORLD + PAD	249 00
[redacted]	369.00
PANDEMONIUM 2	299 00
PERFECT ASSASSIN	349 00
[redacted]TFAL 3D	349.00
POCKET FIGHTER	299.00
POINT BLANK	[redacted]
POWER BOAT RACING	[redacted]
[redacted]	349,00
PRO FOOT CONTEST 98	349.00
RAPID RACER	349.00
RESIDENT EVIL 2	[redacted]
RISK	299.00
[redacted]	369,00
ROAD RASH 3D	369,00
ROCK N'ROLL RACING 2	199,00
SCARS	369.00
SENTINEL RETURNS	299.00
SIM CITY 2000	349.00
SNOW RACERS 98	[redacted]
STAR WARS	349 00
STREET FIGHTER COLLECTION	329,00
STREET FIGHTER EX PLUS + MANETTE	349,00
[redacted]	[redacted]
SWAGMAN	249 00
TEKKEN 3	399,00
TENNIS ARENA	[redacted]
TIME CRISIS + GUN	549 00
TOKYO HIGHWAY BATTLE + MANETTE + MEMORY CARD	299.00
TOMB	349.00
TOMB RAIDER 2 [redacted]	369,00
TRANSPORT TYCOON	299 00
V-BALL	329,00
VERSAILLES	349 00
VS	329.00
[redacted]	369,00
[redacted]	329,00
[redacted]	369,00
WWF WARZONE	329 00
[redacted]	349,00
X MEN VS STREET FIGHTER	349,00
Z	299 00

• PACK DE VIBRATION	99,00
• SOURIS	[illegible]
• PRO ACTION REPLAY	[illegible]
• CABLE DE LIAISON	[illegible]
• MANETTE	[illegible]
• MANETTE ASCII	[illegible]
• RALLONGE MANETTE	[illegible]
• MEMORY CARD	[illegible]
• MEMORY CARD 120 BLOCS	[illegible]
• PRISE PERITEL RGB	[illegible]
• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR	[illegible]
• GAME BOOSTER	[illegible]
• MANETTE DUAL SHOCK	[illegible]

PROMO PSX

JEUX JAP

BASTARD	199 00
DRAGON BALL Z GT	199 00
FINAL FANTASY 7	149 00
MARVELS HEROES	99.00
ROCKMAN BATTLE CHASE	99.00

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	149 00
BATTLE SPORT	99 00
BREAK POINT TENNIS	199 00
BROKEN HELIX	169 00
BURNING ROAD	169 00
BUST A MOVE 2	149 00
CASTLE VANIA	199 00
COLONY WARS	149 00
COMMAND AND CONQUER	169 00
CRYPT KILLER	169 00
DESTRUCTION DERBY 2	169 00
DIE HARD TRILOGY	169 00
DISCWORLD 2	149 00
DISRUPTOR	169 00
DUKE NUKEN 3D	199 00
EXPLOSIVE RACING	149 00
FADE TO BLACK	169 00
FIFA 97	169 00
FORMULA ONE	169 00
G POLICE	149 00
GRID RUN	149 00
[redacted]	199 00
HI OCTANE	99 00
IRON AND BLOOD	99 00
IRON MAN	129 00
INTERNATIONAL SOCCER DX	149 00
ISS PRO	169 00
JHONA LOMU	199 00
JUDGE DREDD	149.00
KILLING ZONE	99 00
LBA	199.00
MAGIC CARPET	129 00
MDK	169.00
MICROMACHINE 3V	169.00
MORTAL KOMBAT TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199 00
NBA IN THE ZONE	149 00
NBA IN THE ZONE 2	169 00
NBA JAM EXTREME	99 00
NEED FOR SPEED 2	199 00
NFL QUATERBACK 97	129 00
NUCLEAR STRIKE	199 00
OLYMPIC SOCCER	169 00
OVERBOARD	149 00
PROJECT X2	149 00
RASCAL	149 00
RAYMAN	169 00
RETURN FIRE	149 00
REVOLUTION X	99 00
RISE 2 RESURRECTION	99 00
SHADOW MASTER	149 00
SHELL SHOCK	129 00
SHOCKWAVE	99 00
SLAM AND JAM 96	99 00
SPICE WORLD	149 00
STAR WINDER	129 00
SUPER FOOTBALL CHAMP	129 00
TEKKEN 2	149 00
THEME HOSPITAL	199 00
TOCA TOURING CAR	169 00
TOMB RAIDER	169 00
TRACK'N FIELD	169 00
TUNEL B1	169 00
V RALLY	169 00
VANDAL HEART	169 00
VIRTUA OPEN TENNIS	99 00
WARCRAFT 2	199 00
WIPE OUT 2097	169 00
X MEN	169 00

SATURN

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT* 990 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE	399.00
FATAL FURY 3	99 00
FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM	449,00
KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE	[illegible]69,00
SAMOURAI 3 + RAM	199,00
SHINING FORCE 3 SCENARIO 2	299,00
STREET FIGHTER VS X MEN	449,00
TOSHIDEN 2	99,00
VAMPIRE SAVIOR + RAM	469,00

JEUX EUROPEENS

ATLANTIS	369 00
BURNING RANGERS	369,00
DEEP FEAR	369,00
DIE HARD TRILOGY	199 00
DISCWORLD	199 00
DUKE NUKEN 3D	249 00
HOUSE OF DEATH + GUN	369,00
JOHN MADDEN 98	199 00
JURASSIC PARK LOST WORLD	199 00
LAST BRONX	199,00
NBA ACTION 98	369 00
NBA LIVE 98	369,00
PANZER DRAGON SAGA	369,00
RIVEN	369,00
SEGA TOURING CAR	299.00
SHINNING FORCE 3	369,00
WORLD LEAGUE SOCCER	369,00
WORLD WIDE SOCCER 98	369,00
WORLD WIDE SOCCER 97	169 00

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1	249 F
• PAD ANALOGIQUE	199 F
• ADAPTATEUR 6 JOUEURS	25[illegible] F
• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS	149 F
SI VOUS ACHETEZ UN JEU	9[illegible] F
• MEMORY CARD 8 MEG	199 F

Jeu SATURN PROMO à 99 F au choix

• ALIEN TRILOGY • AMOK • BATMAN FOR EVER • BLACK DOWN • BLACK FIRE • [redacted] • BUST A MOVE 2 • CROC • DARK STALKER • DEFCON 5 • DOOM • DRAGON HEART • EARTHWORM JIM 2 • FIFA 96 • FIFA 98 • FIGHTING MEGAMIX • FIGHTING VIPERS • FORMULA KART • FRANCK THOMAS BIG HURT • FRANKENSTEIN • GEN WAR • GRID RUN • HEXEN • HI OCTANE • INDEPENDANCE DAY • [redacted] • J MADDEN • JACK IS BACK • LA HORDE • MAGIC CARPET • MARVEL SUPER HEROES • MORTAL KOMBAT TRILOGY • NASCAR 98 • NBA JAM EXTREME • NBA JAM TE • NBA LIVE 97 • NFL 97 • NIGHT WARRIOR • NHL POWERPLAY • PGA TOUR GOLF 97 • QUAKE • REVOLUTION X • SCORCHER • SHELL SHOCK • SHOCK WAVE • SKELETON WARRIOR • SLAM AND JAM • SOVIET STRIKE • SPACE HULK 2 • STREET FIGHTER ALFA • SUPER PUZZLE FIGHTER 2 • TEMPESTS 2000 • TILT • TOSHIDEN URA • TRASH IT • TUNEL B • ULTIMATE MORTAL KOMBAT • VIRTUA FIGHTER • WARCRAFT 2 • WESTLEMANIA

NINTENDO 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat* 999 F

1080 SNOW BOARDING	399,00
AERO FIGHTERS ASSAULT	499 00
AERO GAUGE	399 00
ALL STAR BASEBALL 99	399 00
BANJO KAZOOIE	369.00
BIOFREAKS	469 00
BLAST CORPS	299 00
BOMBERMAN	399 00
BOMBERMAN HEROE	399 00
BUST A MOVE 2	369,00
CLAYFIGHTER	299.00
COBE-BRIYANT-IN-NBA	399.00
COUNTRY CLUB GOLF	449 00
CRUIS N WORLD	399 00
DIDDY KONG RACING	369 00
DUKE NUKEM 64	469 00
EXTREME G	299 00
F1 POLE POSITION	349 00
F1 WORLD GP	369.00
FIFA 98	349 00
FIFA COUPE DU MONDE	399.00
FORSAKEN	499 00
GASP	499,00
GEX 2	469.00
GOEMON MYSTICAL NINJA	499 00
GOLDEN EYE 007	399.00
GT 64	469.00
HEXEN	249 00
IGGYS REKING BALLS	399 00
ISS 98	399,00
ISS 64	349 00
LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS	449 00
MISSION IMPOSSIBLE	469,00
MORTAL KOMBAT 4	449 00
NAGANO	499 00
NBA HANGT ME	249 00
NBA PRO	469 00
NFL QBC 99	399.00
OFF ROAD CHALLENGE	449 00
QUAKE	249 00
SUPER MARIO 64	369 00
SUPER MARIO KART 64	369 00
TETRISPHERE	399 00
TUROK	299 00
WAVE RACE 64	399 00
WCW VS NWO	469 00
WETRIX	399 00
WWF WARZONE	399,00
YOSHIES STORY	399 00

FORCE PACK VIBREUR	129 F
VOLANT + PEDALIER	399 F
RALLONGE MANETTE	69 F
MANETTE	199 F
MEMORY CARD	99 F
MEMORY CARD 4X	149 F
ACTION REPLAY	399 F
SHOCK WAVE	299 F
GAME BOOSTER	399 F

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. 01 48 05 42 88
Tél. 01 48 05 50 67 - M° Voltaire
Lundi : 13h-19h
Mardi au Samedi :10h-19h

36, rue de Rivoli
75004 PARIS
Tél. 01 40 27 88 44
M° Hotel de Ville ou St Paul
Lundi au Samedi :10h-19h

PROVINCE

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél. 03 20 55 67 43
Lundi au Samedi :10h-19h

44, rue de Béthune
Tél. 03 20 57 84 82
Lundi : 13h-19h
Mardi au Jeudi :10h30-19h30
Vendredi au Samedi : 10h30-20h

DOUAI

30, rue Saint Jacques
Tél. 03 27 97 07 71
Lundi au Samedi :9h30-12h/14h-19h

VANNES

30, rue Thiers
Tél. 02 97 42 66 91
Lundi au Vendredi :9h-19h
Samedi : 9h-18h30

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : 03 20 90 72 22 - Fax : 03 20 90 72 23

ESPACE 3 VPC - RUE DE VOYETTE - CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port jeux : 25 F consoles & accessoires : 60F Chronopost : 65 F (paiement hors CB)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs consoles : 90 Frs

Nom Prénom
N° client
Adresse
Code Postal Ville
Age Téléphone Signature
(signature des parents pour les mineurs)

Je joue sur ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ 3 DO ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN ☐ NINTENDO 64

Mode de paiement ☐ Chèque postaux ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 Frs ☐ Mandat Cash
☐ Carte Bancaire N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Les cheques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité ..../.... Signature
TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

PASSE TES COMMANDES SUR 3615 ESPACE 3 (2,23 F/min)

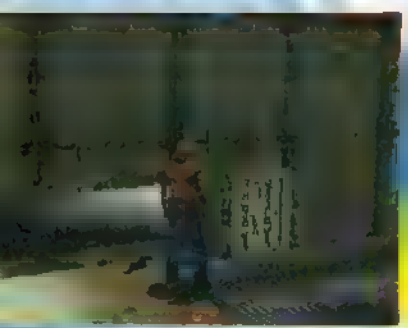
Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution. Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

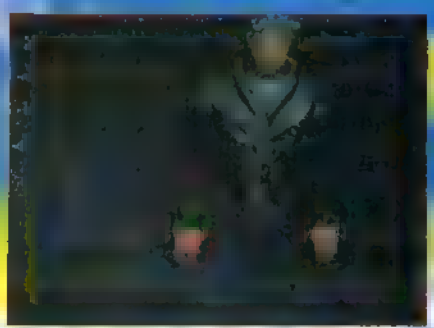
JOYPAD 09/98

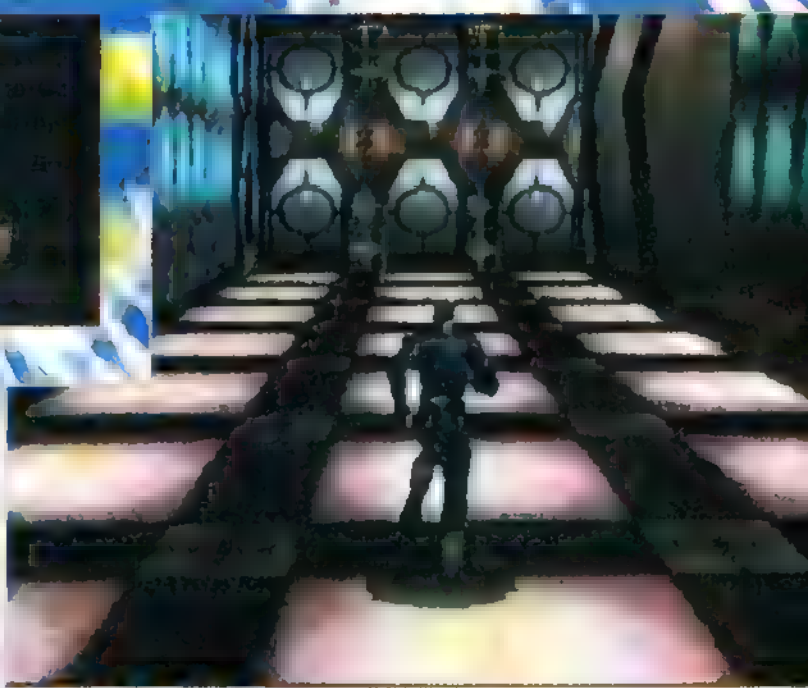
EDITEUR : KONAMI
MACHINE : NINTENDO 64
DISPONIBILITÉ EUROPE : DATE NON COMMUNIQUÉE

Hybrid

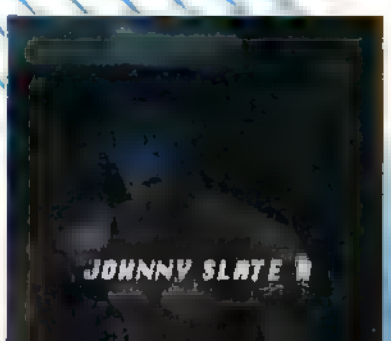
L'autre Metal Gear ?

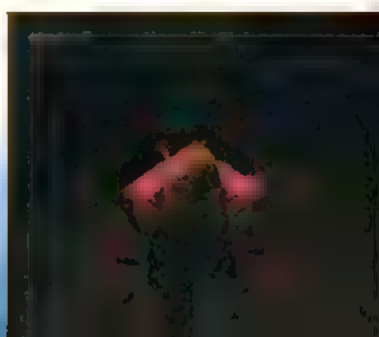




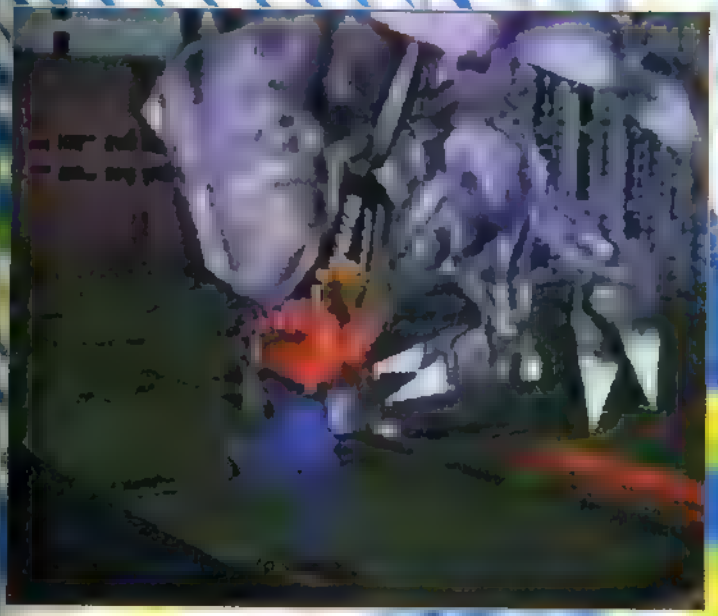


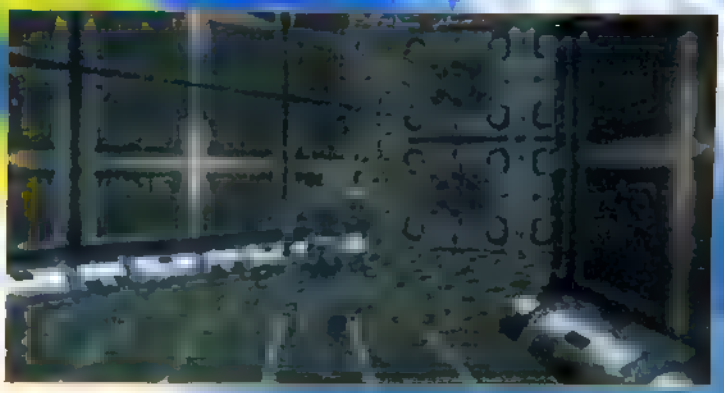
Annoncé comme le Metal Gear de la N64, Hybrid Heaven tarde à donner de ses nouvelles. Un titre énigmatique pourtant très attendu par les possesseurs de la machine mais sur lequel Konami ne semble pas avoir envie de communiquer. Curieux...

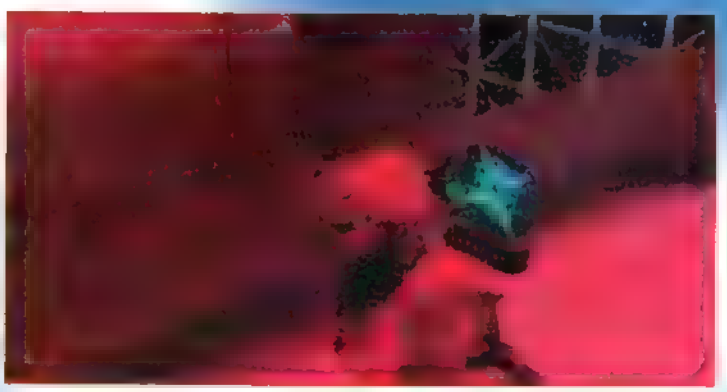




Heaven



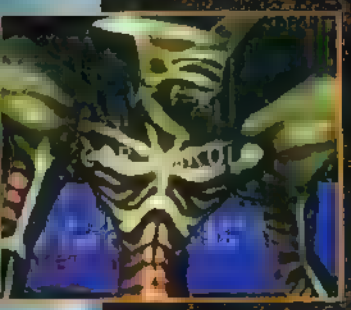


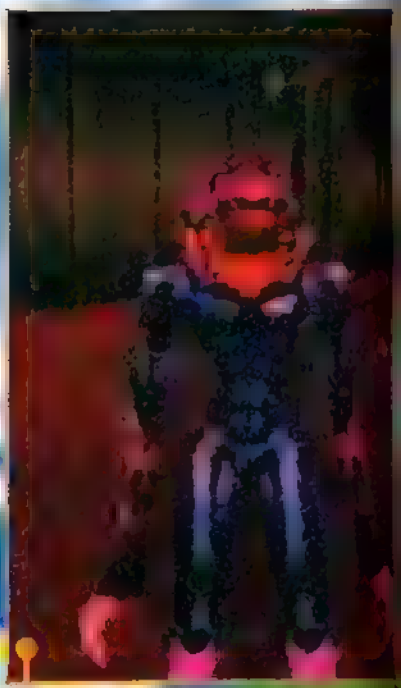


Par Willow et Banana San

Freak Power !

Petit jeu : avec votre meilleur camarade, prenez le temps de dévisager les monstruosités d'Hybrid Heaven tout en lisant leurs patronymes. Le premier qui rigole a perdu !





Bienvenue dans le monde de l'homme-mouche, l'homme-cafard et l'homme-boîte de conserve ! Côté bestiaux, on est assez loin des horreurs rampantes et décharnées de Resident Evil.

Jusqu'ici, il faut bien admettre que l'éditeur nippon fait preuve d'une discrétion plus qu'exagérée à l'égard de son titre ; à tel point qu'on en est tous à se demander si ce n'est pas mauvais signe. Il est effectivement très difficile à l'heure où vous lisez ces lignes de se faire une idée précise de ce que donnera au final Hybrid Heaven. Toujours est-il que le soft de Konami ressemble de moins en moins à Metal Gear Solid sur PlayStation. Mais autant ne rien vous cacher. Alors que Metal Gear Solid avait, aux balbutiements de son développement, soulevé l'enthousiasme au sein de notre rédaction, Hybrid Heaven en a laissé plus d'un dubitatif. Et ça fait près d'un an et demi maintenant que ce titre est en préparation ! La seule chose dont on est à peu près certain, c'est de la trame scénaristique qui évoque d'ailleurs étrangement le scénario d'Alien Resurrection !

La guigne

L'histoire d'Hybrid Heaven se situe dans un futur proche. A quelques milliers de kilomètres au-dessus de nos têtes, dans une station spatiale, des scientifiques jouent à Dieu dans la plus grande confidentialité sous l'autorité des hautes instances de la Maison Blanche (Non, pas Clinton la CIA !). Leur mission : donner naissance, par de savantes manipulations génétiques, à une race de mutants. Des prédateurs parfaits qui, une fois ramenés sur le plancher des vaches, serviront les intérêts obscurs de l'armée américaine ! Manque de bol, nos amis les bêtes anticipent un peu sur les projets de l'Oncle Sam et décident d'avancer la date d'arrivée de la navette de transfert qui trouve le moyen de s'écraser non pas dans l'océan ou dans le fin fond de la Corrèze mais en plein New York ! Première mauvaise nouvelle, les bestiaux survivent au crash et se répandent dans la ville. Deuxième mauvaise nouvelle, il ont la capacité de modifier génétiquement toutes les créatures vivantes avec lesquelles ils entrent en contact. Dès lors une solution d'urgence s'impose : envoyer le plus rapidement possible un groupe de sept commandos surentraînés triés sur le volet sur le site du crash en vue d'exterminer toutes ces monstruosités ! Et vous incarnerez bien évidemment cette fine équipe de spécialistes.

Un produit hybride ?

Nous vous le disions précédemment, plus le développement avance et plus les similitudes avec Metal Gear Solid s'estompent. Hybrid Heaven, si l'on en croit les développeurs, se définit comme (attention) un mix de combats, d'explorations, de RPG et d'aventure (ouf !). L'univers à explorer est entièrement en 3D temps réel et le jeu opte pour une vue à la troisième personne. A priori vous aurez la possibilité d'incarner plusieurs personnages au cours de votre quête et Konami promet une interaction poussée entre ces derniers. Le système de combats

Faites le break !

- 8 des meilleurs tennismen mondiaux :

  Michael Chang, Jana Novotna, Gustavo Kuerten, Richard Krajicek, Mark Philippoussis, Amanda Coetzer, Conchita Martinez, Jonas Björkman.

- 8 courts internationaux, 4 revêtements.

- 3 modes de jeu : Smash Tennis, Arcade et Bombe, en simple, double ou tournoi.

- Toutes les règles officielles, tous les coups traditionnels et plus de 30 coups spéciaux.

- Jusqu'à 4 joueurs simultanément et 8 joueurs en tournoi.

Yannick NOAH

All Star Tennis '99

Venez découvrir "Yannick Noah All Star Tennis '99" pendant l'Open de Paris Bercy du 2 au 8 novembre 1998

PlayStation

NINTENDO 64

EUROSPORT FRANCE

13e OPEN de PARIS

http://www.ubisoft.fr

NOT LIKE UBI SOFT 08 36 68 46 32 3615 UBI Soft

Ubi Soft

smart dog

EVEnement SUITE...

Un soupçon de RPG

Voilà la principale originalité de ce titre : un système de combats par tour dans la pure tradition des RPG. Reste à espérer qu'il soit un peu plus sophistiqué que ce qui nous a été donné de voir. Car pour l'instant les options de combats n'offrent pas des possibilités tactiques mirobolantes. Petite consolation, les scènes d'animation ont le mérite d'être correctement réalisées.

Les angles de caméra changent automatiquement en fonction des situations.

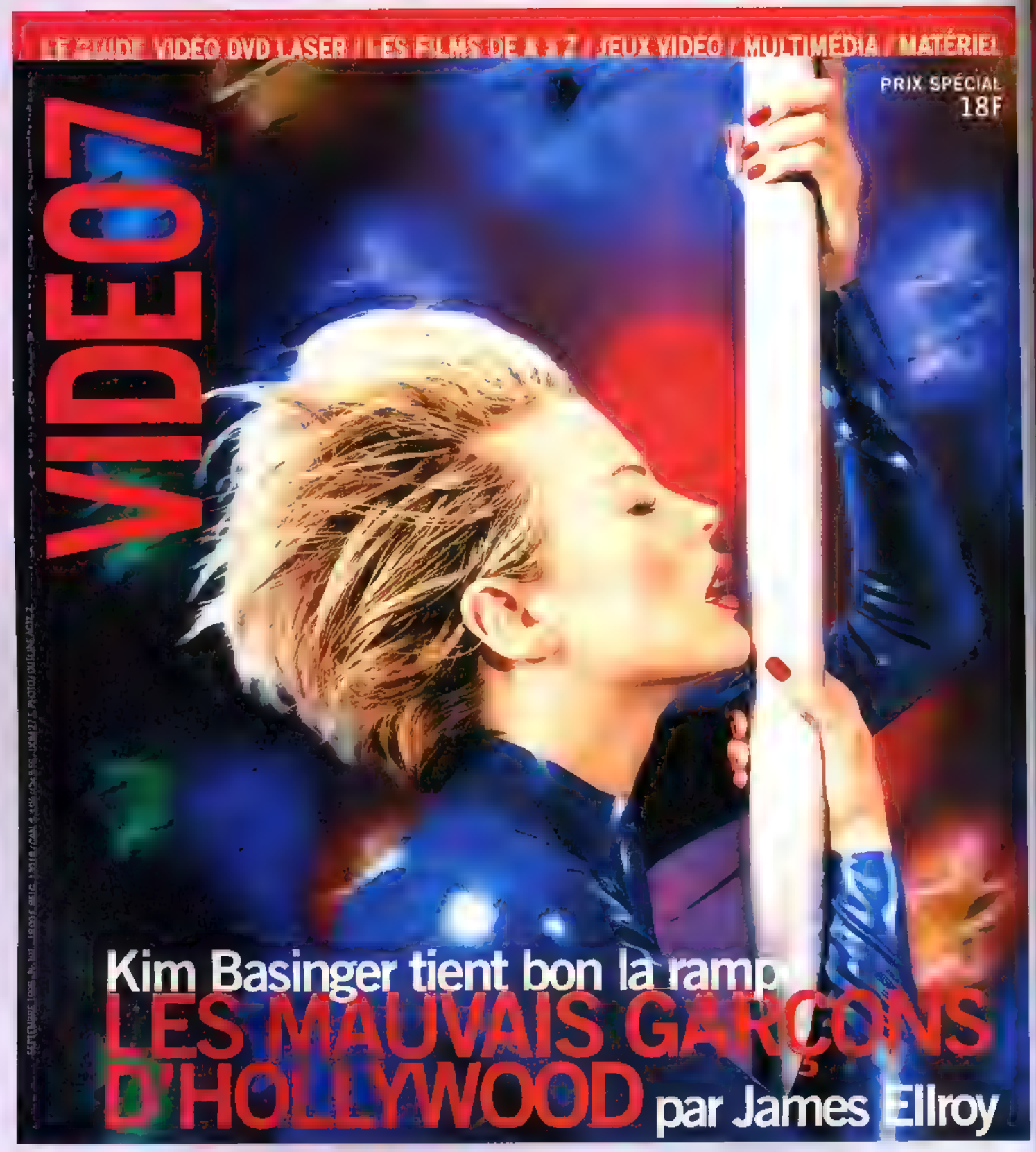
Un scénario apocalyptique, un melting pot de genres : tous les ingrédients de la réussite semblent réunis et pourtant...

quant à lui est assez inattendu puisqu'il s'apparente à celui d'un jeu de rôles. Pas de temps réel donc. Lorsque vous rencontrez un ennemi, vous devrez d'abord décider de votre position sur l'aire de combats. Ensuite, à l'instar des phases de combats de Final Fantasy VII, vous aurez accès à différents menus d'action. Vous pourrez choisir d'utiliser vos pieds, vos petits poings, des armes, mais aussi des techniques spéciales que vous apprendrez en gagnant des points d'expérience. Une fois ces choix validés, le joueur assiste à la scène et ainsi de suite jusqu'à ce que mort s'en suive. Pourquoi pas, mais cette pluralité des genres ne risquent-elle pas de se faire au détriment de la qualité globale et de l'unité du titre ? Pour le moment rien ne permet de répondre à cette question ni d'émettre un avis sur la richesse du gameplay, même s'il semble évident que le concept est ici moins innovant que celui de Metal Gear Solid.

Premières (mauvaises) impressions

Toutefois, bien qu'on ne puisse pas encore apprécier le potentiel ludique d'Hybrid Heaven, le bilan technique reste, à ce stade du développement, mitigé. Le bon semble côtoyer le pire. Tout d'abord, les décors sont loin d'offrir le même niveau de détail et de réalisme que ceux de Metal Gear ou de Banjo & Kazooie par exemple. L'effet de fog est également très présent et les ambiances lumineuses sont assez «space» : dominante d'éclairages rouges, verts et bleus d'un goût douteux. Les immenses zones explorées par notre héros (pour la plupart des complexes futuristes) nous ont parues également très vides et d'une pauvreté architecturale flagrante. Ne vous fiez surtout pas aux quelques cinématiques Silicon Graphic qui traînent sur le Net ! La qualité de la motion capture quant à elle reste très inégale. Les animations lors des scènes de combats sont plutôt réussies, par contre certains mouvements, comme la course notamment, manquent de souplesse et de naturel. Bizarre. Pour finir, le bestiaire semble tout droit sorti d'un épisode de Bio Man, c'est véritablement grotesque. Jetez un oeil sur les photos. Même en restant le plus neutre et le plus respectueux possible à l'égard du travail des character designers, vous ne pouvez qu'esquisser un sourire puis ricaner nerveusement en découvrant les tronches de nos super mutants de la mort. C'est vrai, ce que nous avons vu a de quoi inquiéter les plus optimistes. Mais qui sait, peut-être qu'Hybrid Heaven cache bien son jeu. A Konam de nous le prouver.

VENGEANCE
PSYGNOSIS
SORTIE NOVEMBRE 98
PlayStation



- X files: Béatrice Valle à confesse / Le pape du porno gay
- Les inédits du "Cinquième Élément"
- Écrans plats, paraboles: comment choisir?

- Prix spécial 18 francs

TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

Les premières news Dreamcast arrivent ! Chaque mois, Joypad vous donnera la température en vous communiquant toutes les nouvelles infos sur la prochaine console de Sega. Une console qui suscite l'enthousiasme des joueurs autant que des développeurs qui chaque jour, sont de plus en plus nombreux à commencer à travailler dessus. Comme si ça ne suffisait pas, nous vous dévoilons aussi les détails de Final Fantasy VIII ainsi que les premières images d'une nouvelle console portable d'un genre très spécial, celle de SNK. Un mois chargé, comme une rentrée.

Apocalypse (PlayStation)	61
Buck Bumble (Nintendo 64)	56
Exode d'Abe (PlayStation)	60
Final Fantasy VIII (PlayStation)	30
Godzilla (VMS)	38
Moto Racer 2 (PlayStation)	57
Neo Geo Pocket	54
Néo Tokyo	53
Ogre Battle 64 (Nintendo 64)	40
Pen Pen (Dreamcast)	48
Rayman 2 (Nintendo 64)	56
Roadster (Nintendo 64)	59
Sengoku (Dreamcast)	42
Seventh Cross (Dreamcast)	44
Smash Court 64 (Nintendo 64)	52
Sonic Adventure (Dreamcast)	50
Suikoden 2 (PlayStation)	46
Time to Kill (PlayStation)	58
Wild 9 (PlayStation)	55
Yannick Noah all Star Tennis '99 (PlayStation)	62

FINAL FANTASY VIII

EDITEUR..... SQUARESOFT
MACHINE..... PLAYSTATION
SORTIE..... JANVIER 99 AU JAPON
DISPO. EUROPE..... FIN 1999 ?

Pour Final Fantasy VIII, le matraquage publicitaire a débuté par un CD de démo, qui permet à tout un chacun de se faire une idée précise de la huitième merveille, peut-être pas du monde, mais certainement de la saga des FF... Explications.

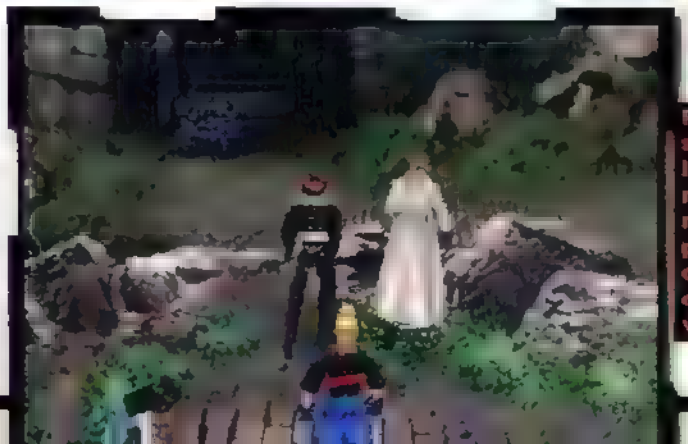
FINAL FANTASY VIII

La démo disponible avec le jeu Musashi Den ne comporte qu'une seule scène. Celle-ci offre la possibilité au joueur de faire un tour rapide de tout ce que FFVIII peut compter de nouveautés - et d'améliorations - comparé à FFVII. Elle met en scène suffisamment de sorts et d'attaques spéciales pour admirer le talent des programmeurs, sans oublier les traditionnelles séquences cinématiques, toujours d'une beauté à couper le souffle. Même si elle est assez courte et ne représente pas de réelle difficulté, la démo remplit parfaitement son rôle : donner une folle envie au joueur de se ruer vers son fournisseur préféré dès la sortie du jeu !

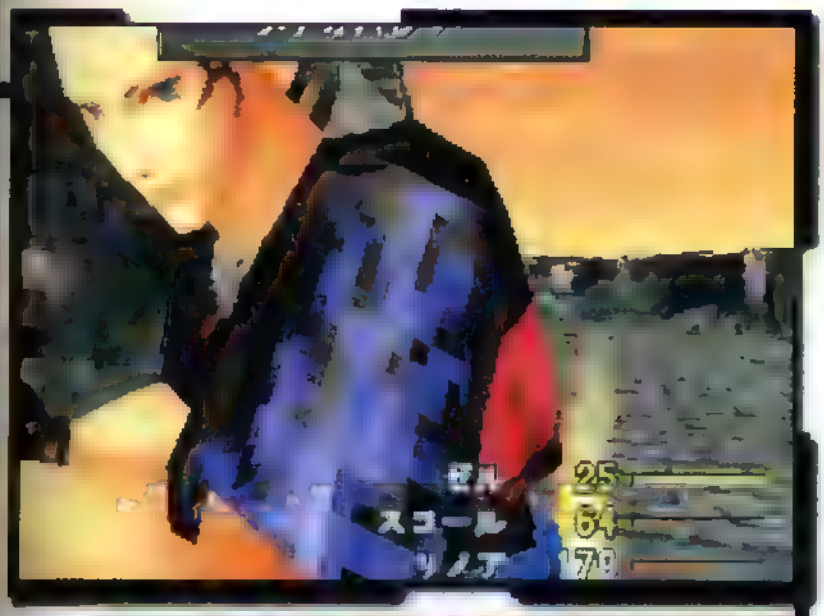
Le début de l'histoire

Le scénario en est assez simple : une escouade de péniches de débarquement part effectuer un raid sur un port. Après avoir franchi les premières lignes de défense, dans une séquence à la Waterworld, elle s'échoue sur le rivage. Un commando formé d'un certain Squall et de ses amis, saute à terre et se dirige vers la ville de Dosl, qui surplombe le port. Il s'agit d'une cité, comme on en trouve partout en Europe, tout en hauteur, avec une série de petites ruelles menant vers le port. La traditionnelle tour de guet au sommet de la ville est remplacée ici par une sorte de radar. La mission du commando consistera dès lors à se glisser dans la ville, et à réactiver la tour-radar, avant de déguerpir au plus vite. Mais les alentours sont truffés de soldats à la solde de l'ennemi Garbadia et de monstres mutants créés par une espèce de sorcière, principale responsable des grandes catastrophes du jeu. Ce que vous ne découvrirez que bien plus tard !

Par rapport à l'univers de FFVII, son successeur essaye d'être plus réaliste, ou plus proche de notre civilisation actuelle, avec ici, des voitures en stationnement, même si elles gardent un petit look futuriste, des magasins, des enseignes...



Parmi les améliorations du système de jeu, désormais toute l'équipe se balade à l'écran, même en mode exploration, et non plus le seul héros. D'autre part, adieu le style mignon/super-déformé des personnages : ils ont des proportions normales et vraisemblables.



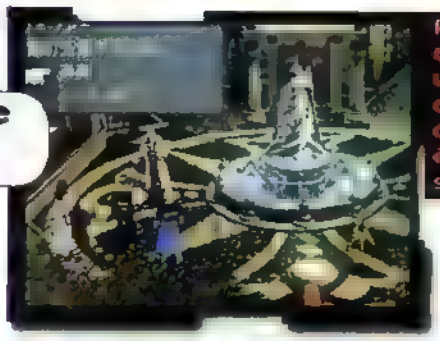
Les protagonistes du jeu sont désormais texturés-mappés et tout est en 3D

Le commando

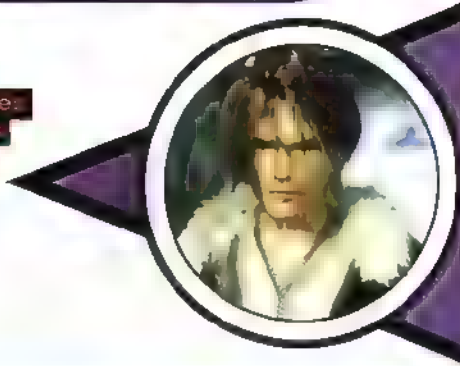
Le héros, Squall, est du genre grand, blond, dolichocéphale, qui éclate les boss à la fin des jeux. Au départ, il est étudiant dans l'Académie Militaire de Garden. Un peu comme un mélange du Prytanée et de Saint-Cyr, mais acceptant des élèves à partir de six ans, le Garden forme des soldats d'élite. Pour être diplômé du Garden, l'examen de sortie ne dure pas moins de quatre ans, et est particulièrement difficile. De plus, il faut être diplômé avant sa dix-neuvième année, sous peine d'être exclu de l'école. Le coup de main de Squall contre la ville de Doal est une sorte d'épreuve pour entrer dans les forces spéciales SeeD. Dans la démo, il est accompagné de Zell et de Rinor.
FFVIII comprend d'autres personnages qui viendront se joindre à Squall, dont un chien ! Il y a notamment :
Seifer Almasy (18 ans) qui détient une épée-pistolet ressemblant fort à celle de Squall. Il possède un point commun avec ce dernier, comme son arme et la cicatrice identique, (mais en sens inverse qui barre son front) peuvent l'indiquer.
Laguna Loire (27 ans) vit dans un autre monde que Squall Leonheart. Mais, à certain moment du jeu, leur chemin se croiseront. Il est assez différent de Squall, car il est ouvert sur les autres et d'un abord facile. Il a abandonné le métier des armes pour devenir journaliste.
Chocobo, introduit dans FFII, est plus mignon, et possède désormais des cheveux bouclés. Il participera aux combats dans FFVIII.

Les combats ne constituent pas tout, et il vous faudra de temps en temps jouer à cache-cache avec les patrouilles qui vous traquent sans relâche. Une fois parvenu jusqu'à la tour, et avoir combattu le boss qui s'y trouve, vous mettez enfin en marche le radar... Mais au moment de quitter les lieux, le boss agonisant réussit à lancer sur vos traces, une espèce d'araignée cybernétique qui vous pourchasse dans les ruelles de la ville. Vous pouvez la combattre, et freiner sa progression, mais pas l'arrêter. C'est seulement sur la plage, si vous y parvenez, qu'avec l'aide de la péniche et de sa puissance de feu, vous pourrez la liquider, avant de prendre enfin la fuite vers le large...

FFVIII, c'est un peu FFVII sous EPO



Reprenant ce qui avait fait une partie du succès de FFVII, les décors de ce nouvel épisode sont superbes.



Un jeu proche d'un film

Les séquences cinématiques de FFVII en mettaient plein la vue à tous les joueurs. Square a mis la barre un peu plus haut encore pour le huitième volet ! En fait, deux grandes nouveautés sont apparues. Les graphistes tout d'abord ont fait des merveilles, avec des séquences d'un réalisme encore jamais vu. Cela a été possible grâce à l'utilisation d'une nouvelle génération d'outils de modeling 3D, permettant d'animer d'une façon incroyable des éléments traditionnellement mal représentés, comme les mouvements de la bouche lors des discours, les expressions des yeux, les cheveux, les larmes etc. Le logiciel MAYA (c'est ainsi qu'il se nomme), que Square est en train de tester dans ses studios d'Hawaï, a ainsi permis d'animer les vagues qu'on voit autour de l'étrave des péniches de débarquement, d'une

Square : bonnet d'âne !

Récemment est paru au Japon un ouvrage, qui, à l'aide d'un questionnaire posé aux joueurs, recense les éditeurs de jeux considérés comme les plus mauvais durant l'année 1997. Les personnes qui ont participé à l'enquête sont appelés Otakus, ou des hard-core gamers, c'est-à-dire des fous furieux de jeux vidéo, et non pas des joueurs occasionnels. Sans réelle surprise, la société classée en tête, pour avoir réalisé le plus mauvais jeu vidéo de l'année, compte tenu de l'attente des joueurs, est Square ! En effet, si Final Fantasy VII a été un énorme succès commercial dans le monde entier, il l'a été auprès des joueurs séduits par l'atmosphère, les séquences cinématiques et le battage publicitaire. Les passionnés de jeux de rôles l'ont considéré généralement comme un jeu moyen, voire mauvais. Mais, la marche que vise Square, celui qui permet de vendre plusieurs millions d'exemplaires d'un jeu, n'est pas celui des otakus et des fans de RPG. Et il en sera de même pour FFVIII.

FINAL FANTASY VIII

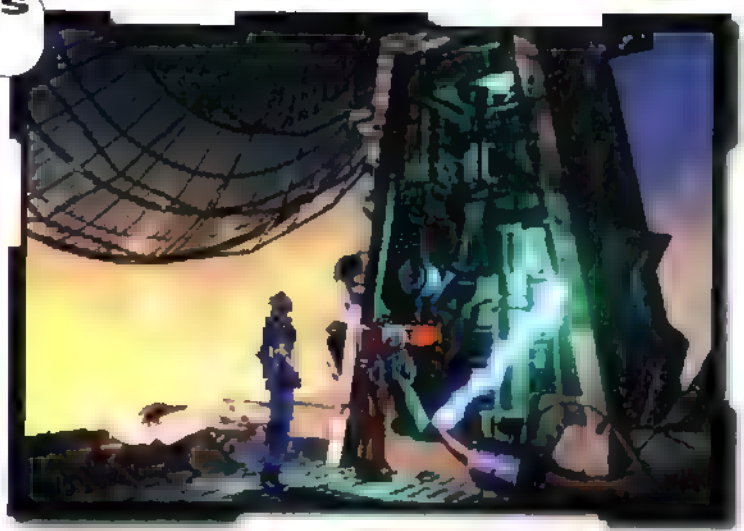
La démo est relativement facile à finir : elle ne comprend ni pièges particuliers, ni énigmes.

façon très réaliste. C'est également MAYA qui est au cœur du film d'animation actuellement en cours de réalisation.

FFVIII : la huitième merveille du monde ?

Des transitions en or

La deuxième nouveauté, celle qui vous scotche définitivement à l'écran, vient de la fusion des séquences cinématiques dans le jeu lui-même. Parasite Eve avait déjà initié la tendance et FFVIII confirme le talent de Square. A la fin de la séquence d'intro en images de synthèse, lorsque la péniche de débarquement s'échoue sur la plage et qu'en sortent les héros du jeu, il n'y a absolument aucun temps de chargement, ni pour la modification des décors ou l'allure des personnages, lorsque le jeu bascule de la séquence cinématique au jeu proprement dit, le tout en temps réel. Le joueur peut alors diriger les personnages. Ce passage de la séquence animée au jeu lui-même sans coupure ou transformation de l'aspect des graphismes est tout simplement extraordinaire.



Voici le boss en rouge qui garde la tour...

Les nouveautés du gameplay

Si le système de jeu reste très proche de ce qu'on a connu avec FFVII, la nouvelle version de la saga est cependant en net progrès. À première vue, l'équipe de développement a réussi à mettre au point un moteur 3D exceptionnel, que certaines rumeurs disent repris de celui de Parasite Eve, et qui lui permet d'afficher des personnages de près

... et le voici après sa transformation

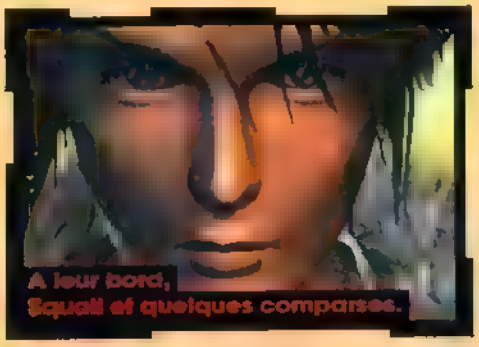
Un mode de diffusion original

Avec la sortie de son nouveau jeu, Square nous refait le coup de la démo de FFVII : chaque package de Musashi Den Brave Fencer comportera en plus du jeu, un CD avec la démo de FFVIII. De plus, cette démo jouable sera distribuée très largement lors des expositions tel le Tokyo Game Show qui se tiendra début octobre. Évidemment, le coût d'une telle opération de promotion est colossal. Mais, c'est également le meilleur moyen pour faire découvrir un titre. Il faut savoir qu'au Japon, la diffusion de CD de démo dans les magazines de jeux vidéo est quelque chose de beaucoup moins fréquent et systématique qu'en France. Bref, la machine marketing de Square s'est remise en marche pour faire de FFVIII un succès encore plus éclatant que celui de FFVII. Mais le marketing n'étant pas tout, cette démo va permettre à des centaines de milliers de personnes de juger sur pièce la qualité du prochain Final Fantasy.

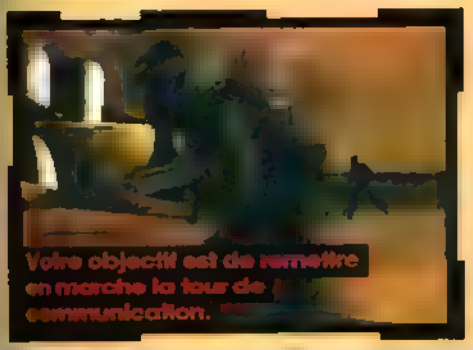
Démo et images de synthèse

La démo qui est fournie avec le jeu Musashi Den comporte cinq séquences animées en images de synthèse, ou bien en RTPA (Real Time Polygones Animation), c'est-à-dire qu'il s'agit bien d'une animation que le joueur se contente de regarder, mais qui fait appel aux personnages tels qu'ils sont dans le jeu, donc en polygones. Elles viennent s'intercaler au sein du jeu et contribuent à renforcer l'atmosphère dramatique du scénario. Les séquences, surtout celles d'ouverture, sont longues.

Les navires se dirigent vers la ville de Doa.


A leur bord, Squall et quelques comparses.

Eh oui : il va falloir monter tout en haut !


Votre objectif est de remettre en marche la tour de communication.

Aussitôt passées les défenses du port, les troupes spéciales SeeD se ruent à l'attaque.

Après avoir battu le boss, vous pouvez réactiver le radar. Et le bidule commence à se déployer.

de 2 000 polygones chacun. Cela permet à FFVIII de disposer d'animations incroyablement réalistes, tant pour les adversaires que pour les membres de l'équipe de Squall. Ce grand nombre de polygones est heureusement accompagné par des animations réalisées en motion capture. Quant aux textures, elles ont également subi de nombreuses améliorations et sont désormais de très haute qualité. Final Fantasy VIII reprend le système des décors en images de synthèse. Il ne semble pas y avoir beaucoup plus d'interaction entre ces derniers et les personnages animés en temps réel par le joueur : reproche qu'on avait fait en son temps à FFVII. Certains semblent animés, mais dans l'ensemble, ils paraissent basiques dans leur construction. Final Fantasy VIII sans créer la surprise du précédent épisode devrait être, sur le premier semestre 99, le jeu le plus attendu au Japon. Espérons maintenant que Square ne jouera pas la carte de la facilité en nous proposant une aventure édulcorée ou trop courte...

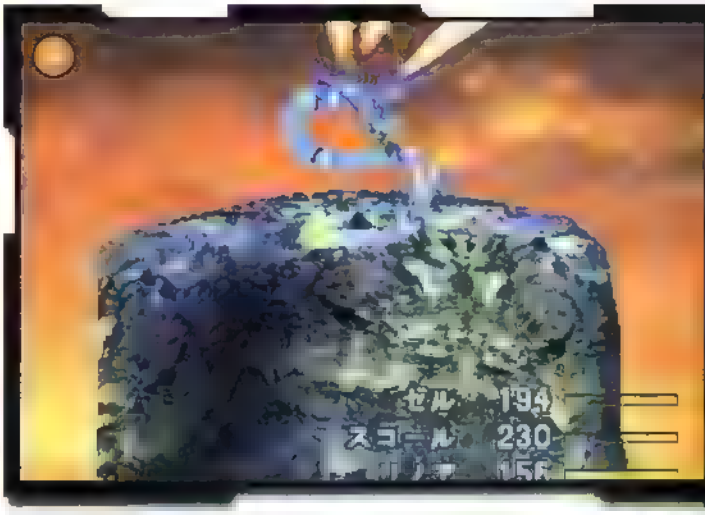
Rinoa est en train de réinstaller son Brasta Edge dans son étui sur son avant-bras gauche

Squall en train de "finir" un serpent mutant.

Bientôt en vente sur Terre...

D'après certaines indiscrétions, l'équipe de FFVIII est un peu en retard sur son programme. Final Fantasy VIII ne devrait être commercialisé qu'au mois de janvier 1999 au Japon, ratant ainsi la période de Noël. Mais la renommée de FF est telle que, même après les fêtes, les ventes devraient encore atteindre des sommets. Le concurrent Enix, avec son Dragon Quest, est également très attendu par les joueurs japonais. Il devrait lui aussi être très en retard ! Reste à savoir lequel des deux sera le premier sur le marché...

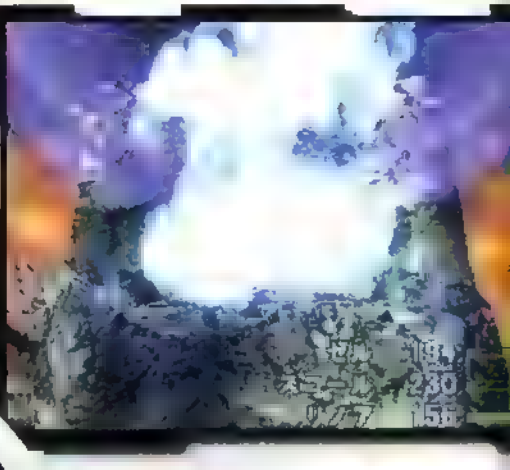
Leviathan, le dragon bleu...

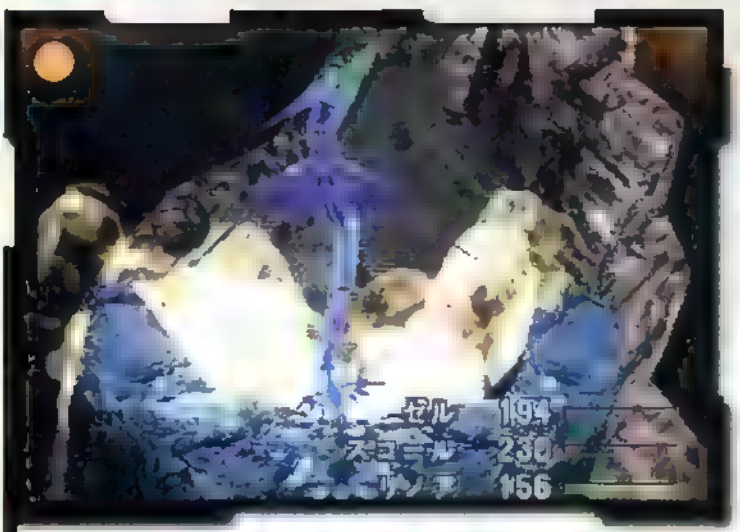


...avant de la devaler, gagnant peu à peu de la puissance, ...

... une fois invoqué, fait apparaître une vague de lave qui rapidement, ...

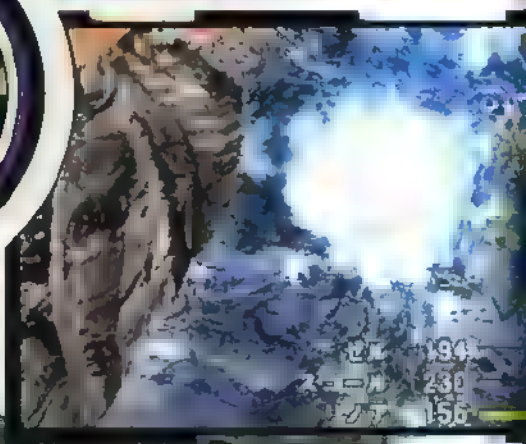
Une fois descendu, après quelques dixièmes de secondes d'attente, où l'on se demande ce qui va se passer, des cannes de litres d'eau apparaissent au sommet de la montagne. ...





... croit toute seule, pour former une espèce de montagne pyramidale de plusieurs dizaine de mètres de haut.

Les flots écoulés, la montagne disparaît



En route pour l'Exode d'Abe...

Vous pensiez que les aventures d'Abe étaient terminées ? Lui aussi ! Malheureusement (mais heureusement pour nous), Abe reprend du service pour sauver son peuple de l'emprise des Glukkons qui ont décidé de produire de la bière avec les os de ses défunts congénères. Inacceptable non ? Alors à vous de jouer avec un Abe plus déterminé que jamais : il devra ainsi convaincre les siens de l'aider dans sa quête de liberté, déjouer les pièges des ennemis et si nécessaire, prendre possession de leur esprit... l'Exode d'Abe est une noble et belle aventure. Alors en route !

Tous les copyrights et les logos appartiennent à leurs sociétés respectives.
medialect

Une araignée plutôt collante

X-ATM092 «Black Widow» est un robot conçu pour éliminer l'infanterie ennemie en cas de débarquement. Il dispose d'une panoplie complète d'armes : Crush Weapon, Ray Bomb sans compter des trucs moins subtils mais tout aussi efficaces, comme la possibilité d'écraser les gens sous ses gigantesques pattes articulées. A chaque fois qu'on lui retire 300 points de dommages, la Black Widow se tourne et met en marche un processus d'auto-réparation. Ce petit délai pendant lequel le robot se requinque, doit être mis à profit pour fuir au plus vite, avant qu'il ne vous retrouve. Six tours après avoir commencé sa procédure de réparation, la Black Widow vous retrouve et repasse à l'attaque. Il est possible d'éviter tous les combats, sauf le premier qui se déroule au pied de la tour.

La Black Widow est un objet 3D gigantesque. Il mesure plus d'un écran !

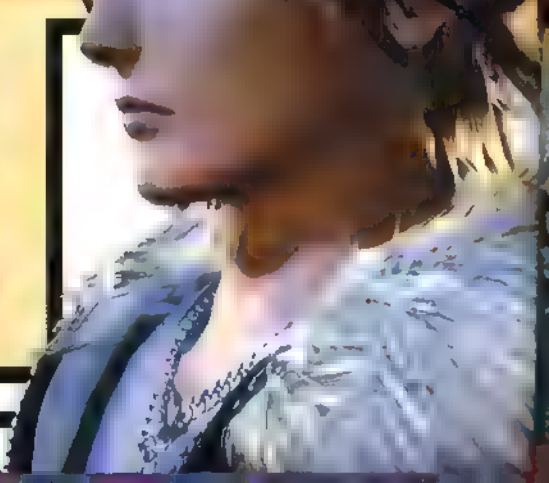
La Black Widow finit toujours par vous retrouver, démolissant au passage la moitié de la ville. !

Grâce à ses pinces, X-ATM092 s'est emparé de Squall.

Le robot est également armé de lasers.

La dernière peniche de débarquement qui l'attend, n'est plus qu'à quelques mètres de Squall.

Lorsqu'on arrive à retirer 300 points à la Widow, elle s'arrête quelques instants pour mettre en marche son processus de réparation. C'est le moment de tracer vers le port !



Real Arcade Gun : Renversant !

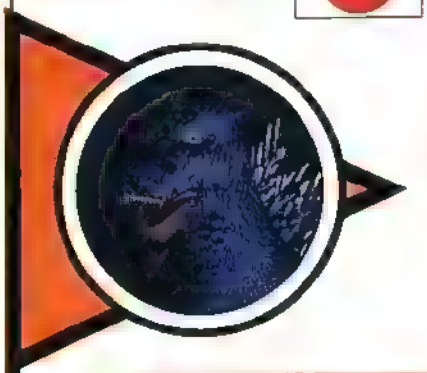
Le Volant Jordan Grand Prix : Attachez votre ceinture !

Analogue Controller Plus : Vous allez le sentir vibrer !

JOY TECH

NE PAS DERANGER

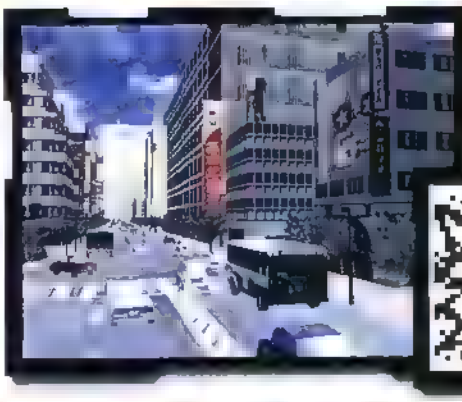
« POUR TOUS LES REVENDEURS, RENSEIGNEMENTS PAR FAX AU 01 34 72 29 71 »



Sorti le 11 juillet au Japon, simultanément avec le film du même nom, Godzilla est le premier jeu Dreamcast et le premier accessoire de l'histoire à sortir avant la console. Gros plan sur la petite grosse bête.

ATSUMETE GODZILLA

ÉDITEUR	SEGA
MACHINE	VMS-DREAMCAST
SORTIE	DÉJÀ SORTIE
DISPO EUROPE	NON COMMUNIQUÉE



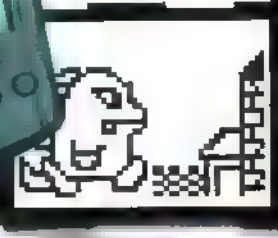
La ville de Tokyo a été superbement modélisée pour l'occasion.

ATSUMETE GODZILLA

Alors que le film s'apprête à sortir en France, Godzilla le jeu est déjà lui disponible dans certaines boutiques import de Paris. Vendu comme le premier jeu Dreamcast, Atsumete Godzilla de son vrai nom n'est en fait qu'un énième Tamagotchi. Pure arnaque de Sega ? Certainement pas si on prend soin de lire ce qui suit. Mis en vente depuis le 11 juillet au Japon dans les cinémas qui diffusaient le film, ce petit appareil fonctionne, il est vrai, un peu comme un Tamagotchi. On a un petit monstre qu'on doit élever et faire évoluer pour trouver des races différentes de monstres (ceux des films de Godzilla) et stocker leur ADN pour pouvoir les collectionner. Sachant qu'on a 30 monstres à découvrir et qu'il est possible de les échanger avec un ami, ou encore de les lui voler (deux

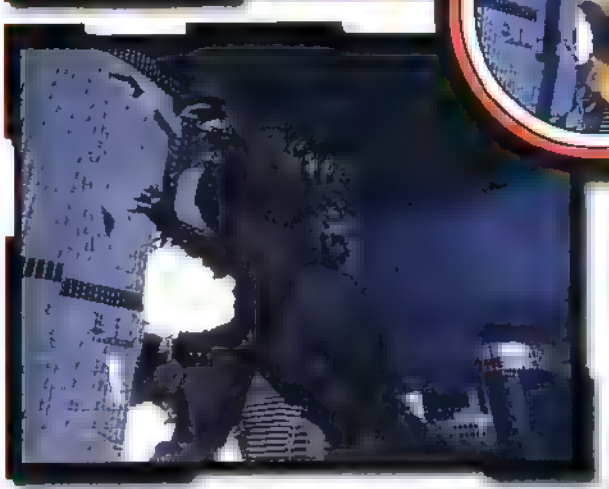
tant les machines), les possibilités semblent un peu plus nombreuses qu'avec le simple Tamagotchi. Mais là où Atsumete Godzilla prend tout son intérêt, c'est avec la Dreamcast et le jeu Godzilla Generations qui utilisera les sauvegardes d'Atsumete Godzilla pour mettre sur écran télé vos petites bêtes à cristaux liquides en 65 000 couleurs. Vous pourrez donc élever votre Godzilla dans le métro ou au bureau (attention à ne pas vous faire voir) et l'admirer chez vous affronter les forces de la ville sur Dreamcast. Toutefois, le jeu est pour l'instant assez peu dévoilé et le but à atteindre n'est pas encore connu. On peut supposer que Sega nous offrira un soft dans la veine du premier sur Saturn ou cet un Sim City vous deviez gérer votre ville face aux monstres. En tout cas, l'intérêt de Atsumete Godzilla qui est en fait un simple VMS avec le jeu AG inclus est assez limité si l'on n'a pas l'intention d'acquérir la console Dreamcast par la suite. Un petit Tamagotchi très classe qui permet de frimer devant les copains, quoi...

Voici le petit Godzilla en noir et blanc tel qu'il est sur VMS.



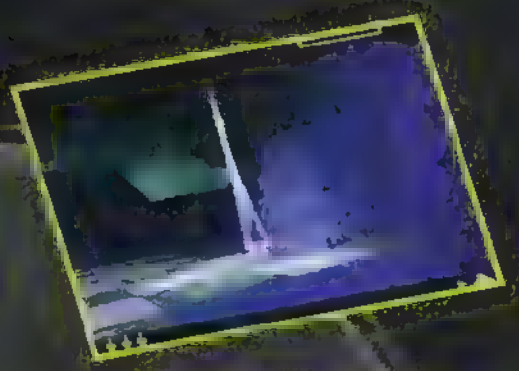
Et voilà le gros Godzilla en polygones sur la Dreamcast.

Bien entendu, il n'y a pas que Godzilla dans le jeu et on retrouvera une belle brochette d'ennemis de ce dernier, comme Mecha-Godzilla ou Biollante.



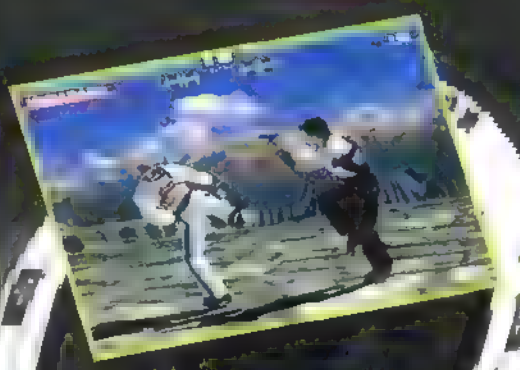
Auto Destruct

Dark Omen

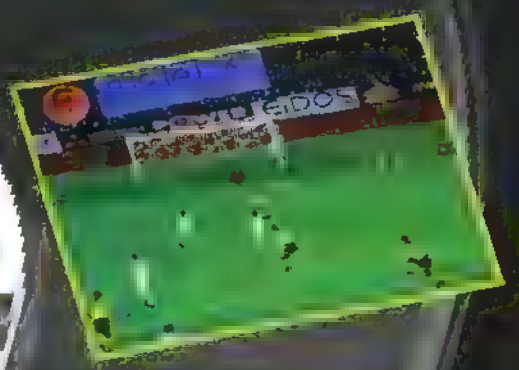


Sentinel Returns

S.C.A.R.S

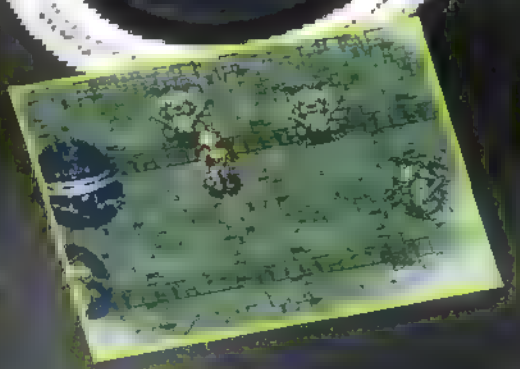


Tekken 3



World League Soccer'98

Wreckin' Crew



Alundra

Ninja

Vous en connaissez beaucoup vous des magazines qui vous proposent 9 démos ?

PlayStation™ MAGAZINE

En vente dès le 9 septembre

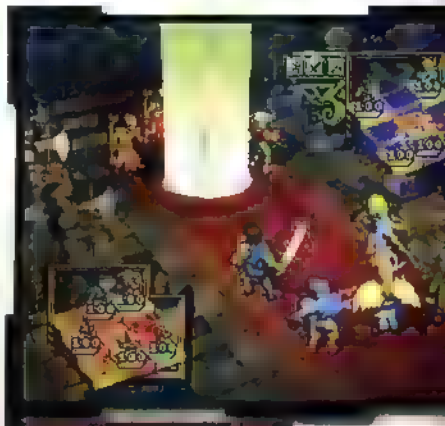
Série mythique sur Super Famicom, Ogre Battle arrive enfin sur Nintendo 64. Un jeu unique qui fera du bien à la console.

OGRE BATTLE 3

EDITEUR	QUEST
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE	AUTOMNE 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCÉE

OGRE BATTLE 3

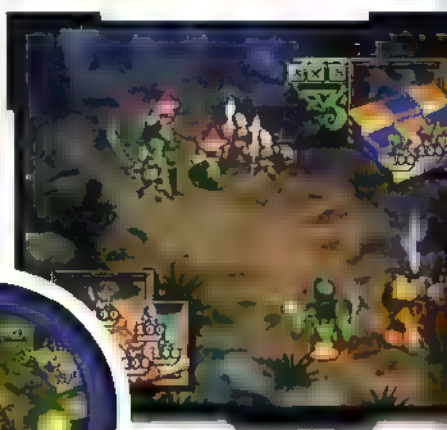
Quest propose aux possesseurs de Nintendo 64 de découvrir le troisième épisode de la saga d'Ogre Battle. Cette simulation a connu un succès considérable tant pour ses graphismes que pour sa facilité d'utilisation et ses qualités tactiques. Comptant sur sa réputation et sur le fait que les simulations stratégiques sont aussi nombreuses sur N64 que les jeux de bastons en 3D temps réel sur Game Boy, Quest, son éditeur, espère bien réitérer les succès qu'il a connus avec les deux épisodes précédents.



La formation de base qu'occupe une unité est de trois cases par trois cases.

On prend les mêmes...

Le joueur incarne Magnus, élève officier au début du jeu et qui, après quelques missions pour se faire la main, va devenir commandant en chef des armées du Prince de Partinius. Par rapport à l'épisode précédent, le joueur ne commande plus seulement des troupes correspondant à une armée, mais carrément plusieurs armées (Real War). Il faudra donc avoir les yeux partout sur la carte, et on se doute que les parties risquent d'être longues, très longues. D'autant qu'il sera possible de recommencer plusieurs fois le jeu qui propose divers scénarios.



Recommencer encore et encore

Ogre Battle 3 est multi-scénarios et multi-endings. Autrement dit, il ne s'agit pas de suivre une trame et de s'occuper des problèmes qui surgissent les uns après les autres. Car ces derniers arrivent un peu tous en même temps, se chevauchent, sont parfois liés entre eux... Le joueur doit donc en perma-

Les attaques peuvent survenir de n'importe quelle direction. Il faut surveiller en permanence ses arrières et préférer les positions en hauteur.

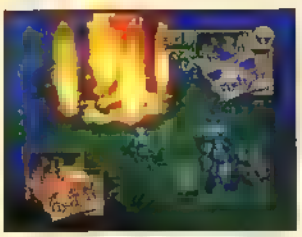
nence peser ses décisions, trancher entre envoyer des troupes ici plutôt que là. Suivant ses choix et la façon dont celui-ci se débrouille, le scénario évolue différemment. On peut donc recommencer une infinité de fois ou presque. Esthétiquement, Ogre Battle 3 est sans conteste une réussite. Les différentes unités sont représentées très finement avec leurs armes et équipements. Elles sont dotées d'animations soignées pour les déplacements, aussi bien que pour les combats. De même, les décors sont variés et réussis. Ceux-ci changent au fur et à mesure que les journées se passent, permettant au joueur de voir immédiatement s'il s'agit d'une matinée ou d'une soirée. Reste maintenant à espérer qu'un éditeur européen aura l'heureuse idée de la faire venir par chez nous. Sachant que les précédents épisodes d'Ogre Battle ne sont jamais arrivés sur le marché de l'officiel, il y a de quoi être inquiet.

Vous contrôlerez des années entières

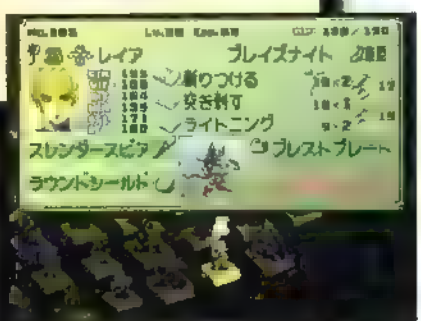
Vous contrôlerez des années entières

Des sorts de toute beauté !

L'un des points forts du jeu est sans conteste la qualité des animations et la beauté des effets spéciaux lors des attaques.



Les trois icônes, en haut de l'écran, vous permettent en un clic de vous enfuir, de combattre ou d'envoyer la sauce magique.



Chacun de vos soldats dispose de ses propres caractéristiques.

PROCHAINEMENT

PlayStation PC CD ROM

"PlayStation" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. SCEI, Psygnosis et le logo Psygnosis sont des marques déposées de Psygnosis Ltd. Copyright © 1998 Psygnosis Ltd.

Pour un premier titre Dreamcast, Nec étonne avec un jeu de rôles pour les jeunes joueurs, mais aussi et avant tout pour les joueuses.

SENGOKU TURB

EDITEUR	NEC HOME ELECTRIC
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE	20 NOVEMBRE AU JAPON
DISPO. EUROPE	FIN 1999

Les concepteurs de Sengoku Turb ont un succès, et pas des moindres, à leur actif : le Tamagotchi. L'équipe de développement est en effet à la réalisation du fameux jeu de Bandai.

SENGOKU TURB

D rôle de jeu que ce Sengoku Turb. Il exploite les Real Time Movie. Il s'agit de séquences animées en temps réel. Tout en suivant l'évolution des personnages du jeu ces séquences vont en s'affinant ! Ainsi, plus on progresse, plus le jeu est techniquement impressionnant. Un concept vraiment novateur qui donne envie au joueur d'avancer pour en voir plus et ainsi découvrir des scènes uniques. Mais si les graphismes évoluent en cours de partie, ils ne sont pas les seuls à suivre la tendance.

Une forêt de cônes de glace : ce jeu est complètement givré !

Le combat, le nerf de la guerre

L'histoire se modifie suivant les choix du joueur. En effet, le scénario se transforme selon les décisions de Jino-Chan, le héros du soft. Cela influence aussi directement les paramètres des scènes de combat, car dans ce jeu de rôles, les affrontements tiennent une place importante en dépit du genre du jeu. Ça semble encore plus étrange quand on sait que le titre se destine à un public féminin... Ah, les Japonais et la psychologie de la femme, on se demande comment ils arrivent encore à draguer ! Néanmoins ici, afin de séduire ces dames, il existera deux modes de jeu où les combats sont abordés différemment. Le premier, intitulé le Jin mode, demande au joueur de gérer non seulement les duels, mais également l'arrivée jusqu'au champ de bataille. Il faut choisir avec soin l'aire de combat en tenant compte de la topologie des lieux. Le mode Ikusa, ou le mode bataille, se déroule en temps réel. On y combat ou bien on y cherche des items. Il est aussi possible de discuter avec des personnages qui vous fournissent des informations nécessaires pour trouver certains objets. Un peu de subtilité dans un monde de brutes. On ne voit pas comment les femmes de chez nous seraient intéressées pas un produit de cet acabit.

[illegible] déplacements du joueur.

Jino-Chan a un pouvoir qui a tendance à dérégler ou à faire tomber [illegible]

Sous la flèche bleue, vos troupes.

La chasse à la fée

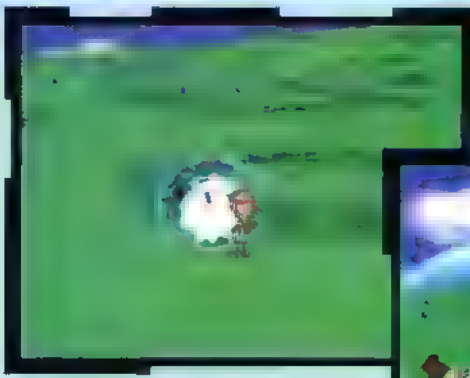
Avec ce filet, on n'attrape pas des papillons mais des fées !

Et hop ! Voilà de quoi doter Jino d'une vraie fée, qui lui donnera de précieux conseils lors de ses opérations militaires

Sengoku Turb et ses décors assez space !

Au fond d'une forêt de glace, le kiosque à musique. Encore une occasion de mettre la main sur quelques items précieux.

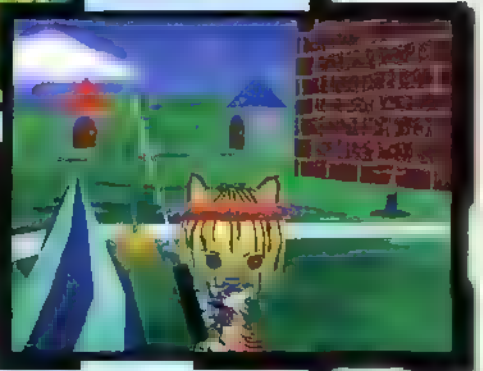
Il n'y a que le mouton qui m'aille...



Un stupide mouton a cru pouvoir vous zataliner d'un coup de maillet. Mal lui a pris...

... ce que confirme le zoom, disponible à tout moment du jeu.

Les combats peuvent tourner en furieuses mêlées.



Jino-Chan s'équipe au fur et à mesure de son exploration et des découvertes des items que contient Lion. Là, elle a mis la main sur une épée assez efficace, des bracelets et un semi-tôle qui la protège.

Ces espèces de brouettes dans lesquelles gisent de pauvres matous mis à mort par les bouffeurs d'herbe, sont des Real Time Movies.

Jino se trouve ici dans une forêt de... sushis !

NEC à la puissance Dreamcast !

NEC HE se lance à fond les manettes dans l'aventure Dreamcast ! Cette société, qui avait connu son heure de gloire du temps de la console PC Engine de NEC, avait été plus ou moins mise «en sommeil» durant la période PlayStation. Avec le retour de Sega sur le devant de la scène, et de NEC qui a fourni sa technologie Power VR 2 pour la puce graphique qui équipe le Dreamcast, NEC Home Electronic semble avoir retrouvé une nouvelle jeunesse, avec plus de cinq projets en chantier ! Deux d'entre eux, Seventh Cross et Sengoku Turb sont prévus pour le jour du lancement de la console au Japon (soit le 20 novembre). Les autres devraient s'étaler au cours de l'année 99.

NEC HE, avec Seventh Cross, se lance dans un autre jeu de rôles : le RPG/simulation «d'évolution génétique». Rencontre d'un jeu du troisième type...

SEVENTH CROSS

ÉDITEUR	NEC HE
MACHINE	DREAM CAST
SORTIE	20 NOVEMBRE AU JAPON
DISPO. EUROPE	FIN 1999

SEVENTH CROSS

Arrivée. Vous commencez le jeu en n'étant qu'une espèce d'amibe. Puis, au gré des évolutions, vous allez muter, vous transformer pour finir en un être vivant méchamment balèze, plus proche du distributeur de baffes que de l'être unicellulaire... mais uniquement si vous réussissez à vivre assez longtemps pour atteindre ce stade de développement. Le principe est simple : c'est celui de la vie. L'être vivant que vous incarnez doit se nourrir en mangeant des végétaux + et surtout son prochain, combattre pour défendre son territoire et s'emparer de celui des autres et aller vider des godets au troquet du coin (quoique la notice ne fasse pas mention de ce dernier point).

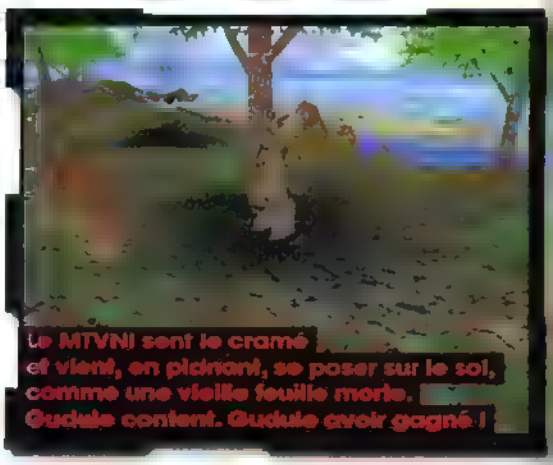
Pourquoi tant de haine ?

Ce serait assez simple si vous étiez seul. Au début, la planète est vierge de toute trace de vie. Mais pendant que vous vous développez, le jeu s'occupe de l'apparition et de l'évolution d'autres habitants qui sont bien évidemment des concurrents. Dès que votre créature est un chouïa évoluée, elle commence à vouloir tabasser/bouffer tous ceux qui passent dans le coin. Ame sensible et pacifiste convaincu passez votre chemin ! Tout fiers d'eux, les programmeurs nous annoncent que le jeu contient plus de 810 000 types d'évolutions possibles ! Même si la réalité de ce chiffre laisse rêveur, le programme devrait offrir un nombre de combinaisons et de mutations permettant de créer des êtres aussi différents qu'exotiques.

Un titre scientifique

Pour le système qui gère les modifications/mutations, NEC voulait

Gudule, c'est le nom dont j'ai affublé ma bestiole, a muté. Il ressemble de plus en plus aux monstres de San Ku Kai C'est la Bataille. Alors qu'il se reposait sous un arbre, un MTVN! (Machin Truc Volant Non Identifiable) vient le narguer



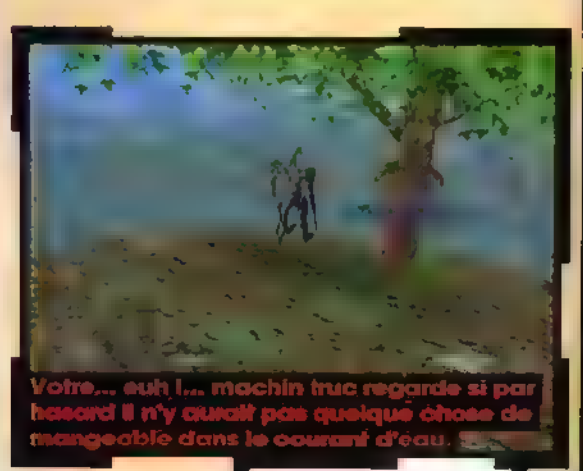
Le MTVN! sent le cramé et vient, en pidnant, se poser sur le sol, comme une vieille feuille morte. Gudule content. Gudule avoir gagné !

Gudule passe à l'attaque : il lève un bras et dans un éclair d'énergie...

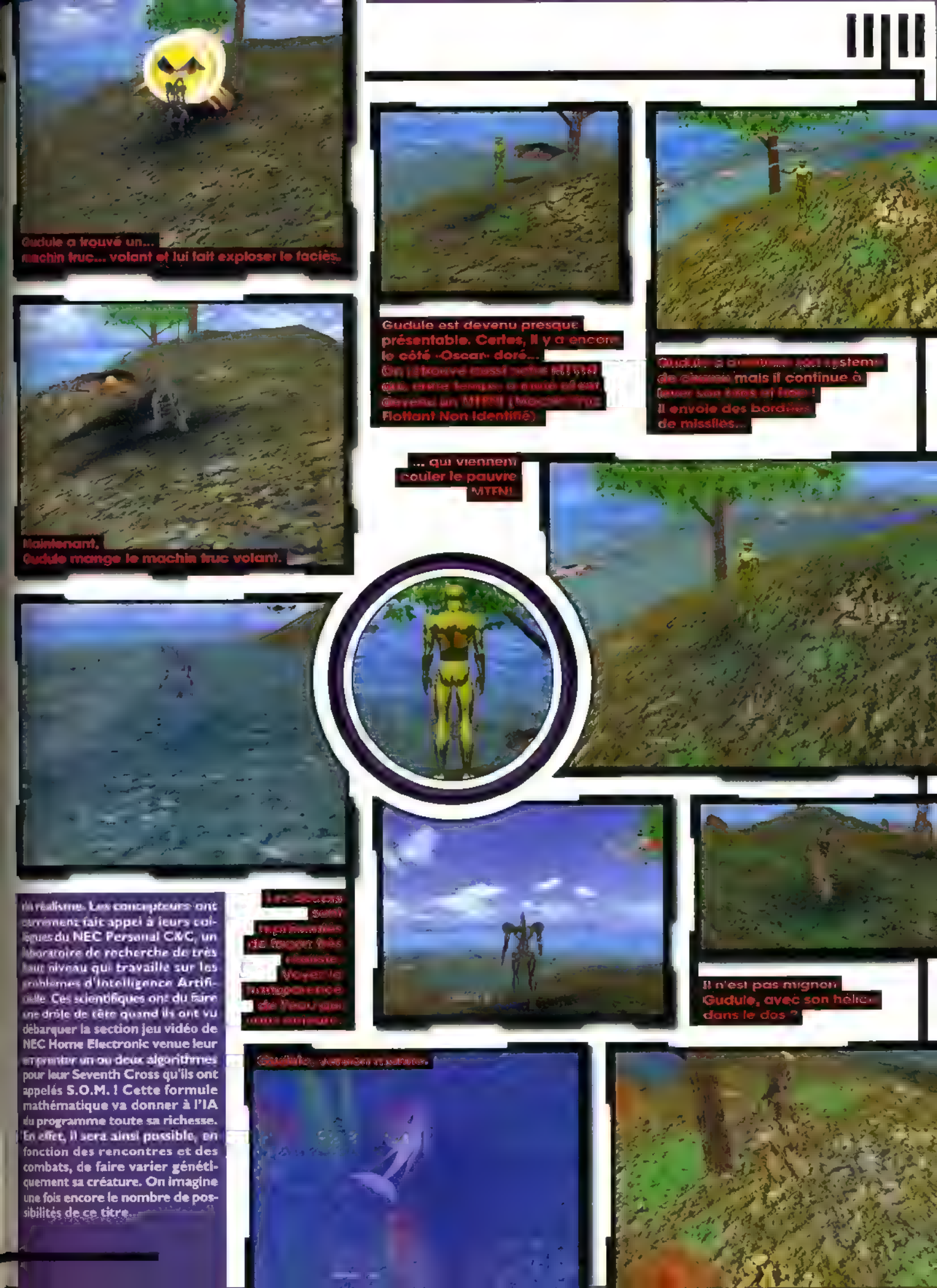
... part comme une roquette en direction du MTVN!

Graine de gredin

L'écran DNA Seed est représenté sous la forme d'un damier de 10 cases sur 10. Une palette de six couleurs se trouve sur la droite de l'écran. En combinant les cases du damier aux couleurs de la palette, le joueur recompose l'ADN de sa bestiole, essayant de lui donner les caractéristiques les plus appropriées pour qu'elle survive le plus longtemps possible. Bref, DNA Seed est un petit laboratoire pour faire des Frankenstein féroces, efficaces, rapides et sans pitié, plutôt que des Bidibulles poètes et musiciens.



Votre... euh !... machin truc regarde si par hasard il n'y aurait pas quelque chose de mangeable dans le courant d'eau.

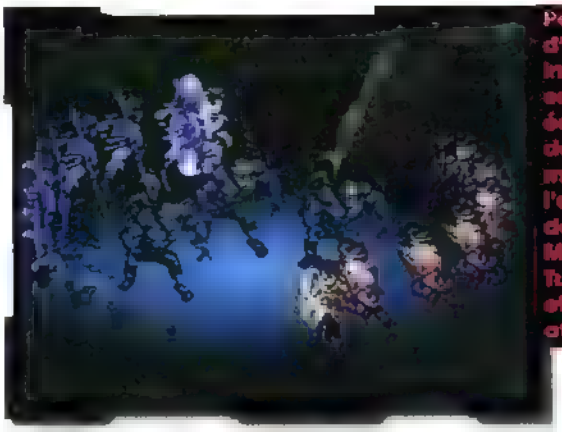

Gudule a trouvé un... machin truc... volant et lui fait exploser le faciès.
Gudule est devenu presque présentable. Certes, il y a encore le côté «Oscar» doré... On l'étrouve aussi notre MTFN! qui, entre temps, a muté et est devenu un MTFN! (Machin Truc Flottant Non Identifié)
Gudule a [illegible] son système de [illegible] mais il continue à lever son bras et [illegible] ! Il envoie des bordées de missiles...
Maintenant, Gudule mange le machin truc volant.
... qui viennent couler le pauvre MTFN!
Les [illegible] sont représentés de façon très réaliste. Voyez la transparence de l'eau qui nous enjoue.
Il n'est pas mignon Gudule, avec son hélice dans le dos ?
Gudule, version [illegible].

du réalisme. Les concepteurs ont carrément fait appel à leurs collègues du NEC Personal C&C, un laboratoire de recherche de très haut niveau qui travaille sur les problèmes d'Intelligence Artificielle. Ces scientifiques ont du faire une drôle de tête quand ils ont vu débarquer la section jeu vidéo de NEC Home Electronic venue leur emprunter un ou deux algorithmes pour leur Seventh Cross qu'ils ont appelés S.O.M. ! Cette formule mathématique va donner à l'IA du programme toute sa richesse. En effet, il sera ainsi possible, en fonction des rencontres et des combats, de faire varier génétiquement sa créature. On imagine une fois encore le nombre de possibilités de ce titre...

GENSOSUIKODEN II

ÉDITEUR	KONAMI
MACHINE	PLAYSTATION
SORTIE	DÉCEMBRE 1998 AU JAPON
DISPO. EUROPE	COURANT 1999

Konami a annoncé la suite de son jeu de rôles Gensosuikoden, considéré par beaucoup comme un des meilleurs sinon le meilleur RPG sur PlayStation.



Petit clin d'œil interne entre équipes de développement avec l'apparition de ses Mutant-Turtle-Ninja et-plus-si-affinité

GENSOSUIKO

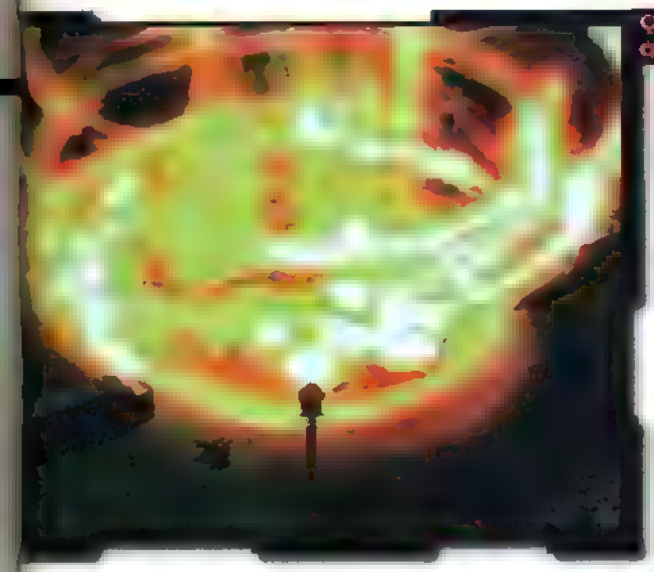
Suikoden avait il y a un an déclenché bien des passions. Les joueurs attendaient avec impatience cette suite qui bénéficie du savoir-faire de Konami. Ce deuxième volet reprend très fidèlement tous les éléments qui ont fait le succès du premier épisode, mais se permet aussi quelques heureuses nouveautés, comme l'introduction d'une dimension économique. Il est désormais possible de faire des échanges commerciaux, profitant des multiples déplacements des héros aux quatre coins du royaume. L'argent étant le moteur essentiel de la guerre, en vous donnant un peu de mal, vous allez pouvoir récolter de quoi financer vos petits carnages ! Pour engager des troupes, mieux vaut avoir de l'argent. Car une fois encore c'est une équipe complète que vous mènerez au combat.

Certes Suikoden II continue à avoir recours aux sprites 2D. Mais on assiste à des prouesses de la part des graphistes en terme de détails et de finesse des dessins.

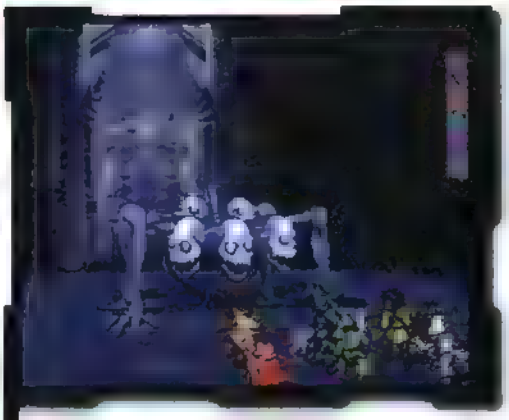
Un groupe d'ennemis s'est mis en tête de vous barrer la voie.

Des amis à payer

Le joueur doit se composer une bande de six compagnons, qui vont l'accompagner dans sa quête. Ils sont à choisir parmi cent huit personnages ! En fait, le soft comprend exactement cent quarante personnalités différentes, afin de ne pas donner l'impression au joueur qu'il rencontre toujours les mêmes. La plupart d'entre eux ont une histoire personnelle lourde, avec des tenants et aboutissants qui auront des conséquences sur la quête et influenceront l'attitude du héros. Gensosuikoden II est certainement, avec Lunar II, le RPG qui a le plus de diversités et de richesses des personnages. Les quêtes et sous-quêtes, les rebondissements dramatiques ou romantiques du scénario, ne cessent pas durant la partie. Une fois encore, Suikoden devrait combler les amateurs de jeu de rôles et de tactiques. D'autant plus qu'entre temps, Konami a appris à mieux maîtriser la PlayStation. L'éditeur japonais devient en cette fin de siècle un des acteurs majeurs du jeu vidéo avec une pléthore de titres aussi bien sur PlayStation que sur Nintendo 64. On attend avec impatience les premiers titres Dreamcast. Pourquoi pas un Metal Gear ?



Ça finit en apothéose dantesque. Merci qui ? Merci Monsieur Propre



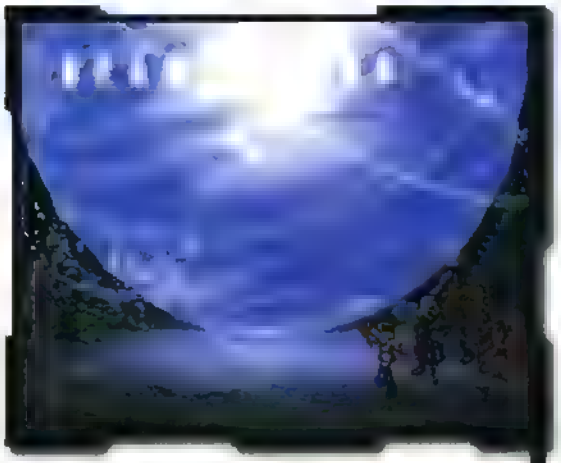
Vous ne rêvez pas : il y a bien un canidé dans votre équipe

Une démo à la Square

Konami a décidé d'inclure dans Metal Gear Solid (qui est prévu pour septembre), une démo de Suikoden II jouable. Comme quoi les bonnes idées de Square sont reprises par d'autres. Ce type de diffusion est coûteuse pour l'éditeur, mais au Japon les magazines de jeux vidéo ne proposent que rarement des CD Rom de démos.

DEN II

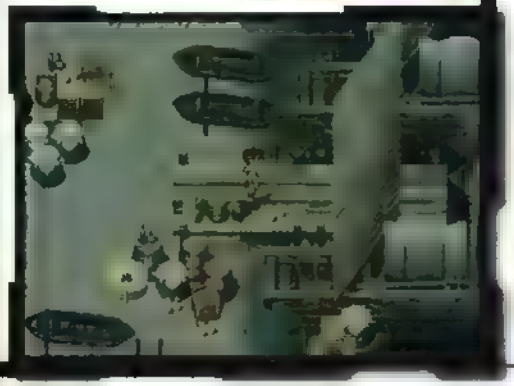
Il faut voir comment ce boss bouge pour comprendre le génie des développeurs de Suikoden II.

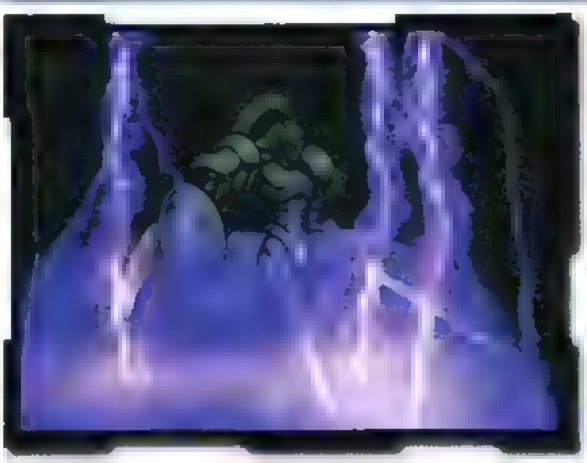


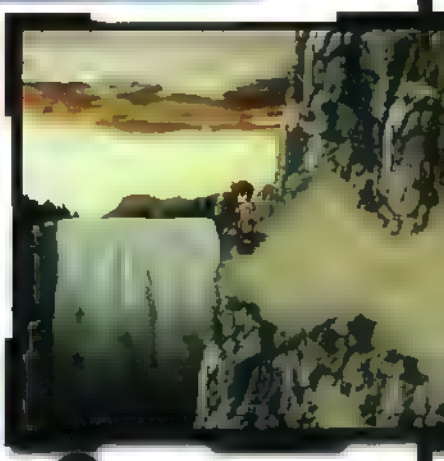
Les attaques spéciales sont aussi efficaces qu'impressionnantes.

108 personnages pour former vos troupes

Chaque décor est caractérisé par un souci du détail.







General Entertainment, nouvel acteur du marché du jeu vidéo tenterait-il de concurrencer le futur Sonic de Sega ?

PEN PEN TRI ICELON

EDITEUR	GENERAL ENTERTAINMENT
MACHINE	DREAMCAST
SORTIE	20 NOVEMBRE AU JAPON
DISPO EUROPE	FIN 1999

Pour le moment, trois joueurs peuvent concourir ensemble, mais on ne sait pas encore ce qu'il en sera de la version finale.

PEN PEN TRI ICELON

Disponible le jour même où la Dreamcast sera en vente, Pen Pen est un jeu dans lequel sept drôles de créatures (les Pen Pen justement) s'affrontent dans une course en 3D temps réel. Sega n'ayant pas encore fourni beaucoup d'informations aux développeurs travaillant sur Dreamcast sur la gestion des joypad, le nombre de joueurs pouvant disputer ces courses en simultané n'a pas été déterminé. Mais les premières infos sur le titre circulent déjà ! Le jeu ne comprend qu'une course, séparée en trois zones distinctes, qui se déroule sur la planète Ice. Les Pen Pen - quel drôle de nom - peuvent effectuer trois actions : courir, nager et glisser. D'où le jeu de mot dans le titre : Tri-Ice-alon c'est-à-dire Triathlon. Décidément, les Japonais sont désopilants.

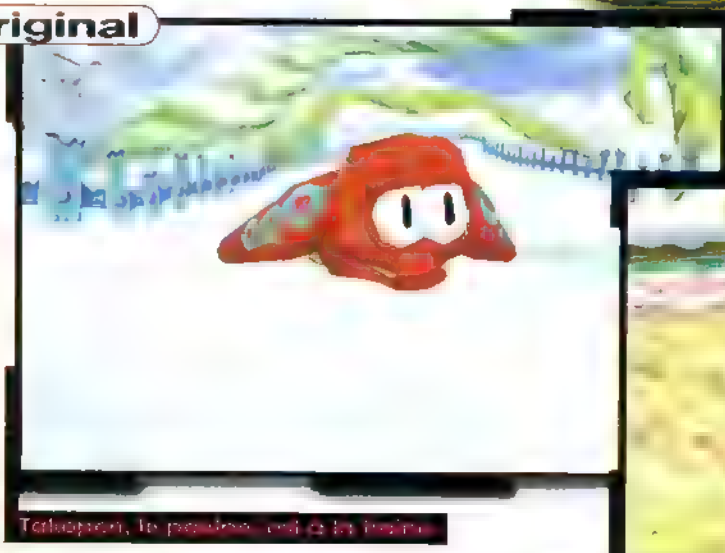
Un parcours mouvementé

Pour remporter la course, il faut absolument maîtriser toutes les actions. Car il suffit de ne pas être très à l'aise dans un style de passage, pour voir passer devant vous les autres Pen Pen - quel nom ridicule. De plus, il ne s'agit pas d'une course comme on en trouve dans les simulations de voitures, ou à la Mario Kart. Pas question de piste, mais de cross ! Et le chrono n'est pas l'élément important car ce qui compte, c'est d'arriver en tête quelque soit le temps mis. Histoire de compliquer le tout, une série de pièges sera disposée tout au long du trajet. Action ! Action !

Une vraie tête de gagnant !

Enfin un jeu original

Les jeux de courses entre animaux sont un genre nouveau. Sur PlayStation, c'est aux Studios Universal qu'on doit Running Wild. Avec ce titre Dreamcast, on pourrait bien enfin découvrir ce type de courses. Car pour ce qui est des plus traditionnelles, Sega devrait, avec Sega Rally 2 et Scud Race, satisfaire les plus exigeants. Reste aussi Bizarre Creation, les géniteurs de Formula One qui, dès 1999, s'adonneront aux joies de la Dreamcast. Bref, la nouvelle console de Sega semble aujourd'hui promise à un bien bel avenir. Du tout bon pour les joueurs.



Takopon, le poulpe, est à la traîne.

En sortant de l'eau, c'est un dessus de gâteau à la crème environné de bûches de Noël, qui vous attend.

Sous l'eau, la course se poursuit... à la nage

Voici l'un des decors de la course, basé sur le thème des sucreries et autres bonbec !

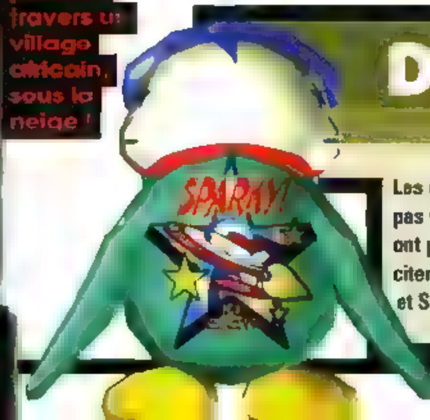
Une course animalière entre plusieurs Pen Pen

animalière entre plusieurs Pen Pen Une course

Tous les pièges et chausse-trappes n'ont pas encore été implémentés [illegible]

[illegible] courses traditionnelles.

Ici, la course passe à travers un village africain, sous la neige !



Dream Team

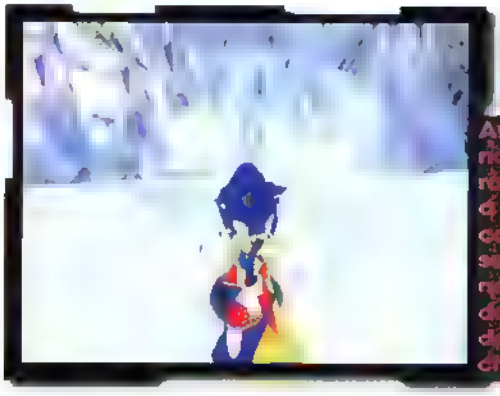
Les développeurs de General Entertainment ne sont pas vraiment des débutants. Parmi les jeux auxquels ont participé les programmeurs de l'équipe, on peut citer Panzer Dragon 2, J-League Soccer, Daytona U.S.A. et Sega Rally Championship.

SONIC ADVENTURE

Dreamcast

EDITEUR ..... SEGA
MACHINE ..... DREAMCAST
SORTIE ..... NOVEMBRE 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE ..... NOEL 99

Présenté le 22 août dernier à Tokyo, Sonic Adventure se révèle être un jeu fantastique qui fera très certainement parler de lui lors de la sortie de la Dreamcast en novembre prochain.

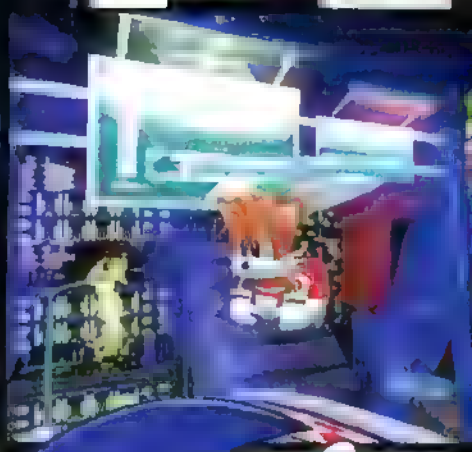


Avec son nouveau look de rockeur, Sonic a une terrible cool-attitude sur son surf des neiges. Nul doute qu'il fera des ravages chez les jeunes.

SONIC ADVENTURE

Depuis 1991, Sonic a fait plus d'une incursion sur les machines Sega. Après quelques apparitions timides et décevantes sur Saturn, c'est sur Dreamcast que le hérisson bleu fera un retour en fanfare. Première constatation : Sonic a changé de coupe de cheveux. Comme Knuckles, il porte désormais ses épines en arrière à la manière d'un rastaman, histoire peut-être de donner au héros un nouveau style plus cool, plus «groove» comme c'est la mode au Japon en ce moment. Deuxième constatation : c'est fantastiquement beau. Dès les premières secondes de démonstration, le joueur est plongé dans un univers coloré, complexe et fourmillant de couleurs, le tout se déplaçant à la vitesse de Sonic, c'est-à-dire très très vite. Difficile de garder son calme lorsqu'on voit ce jeu qui montre bien de quoi la machine est capable. Pour le moment, seuls quelques niveaux ont été dévoilés. Le premier d'entre eux se situe dans un temple en pierre de style Inca où Sonic doit avancer sans perdre son chemin. Assez sombre, cet endroit est éclairé par des torches. Une bonne occasion pour la Dreamcast de prouver sa grande capacité à gérer les diverses sources de lumière et les variations sur les ombres. Dans le second niveau présenté, Sonic est en train de fuir une avalanche, sur un surf des neiges. Complètement speedée, cette séquence renvoie à l'Ouest tous les jeux de Snowboard qui ont pu être créés jusqu'à présent sur console ou arcade. Autre épisode, Tails le compagnon de Sonic (serait-il jouable ?) vole dans l'univers très vaste de la célèbre ville-flipper où notre héros bleu a déjà fait ses preuves dans le premier volet. Et pour terminer, une séquence scénaristique qui montre une espèce de dragon aquatique ressemblant fortement aux monstres de Panzer Dragoon traversant un immeuble géant. Tout cela accompagné bien entendu d'une musique super rythmée qui risque d'entrer dans toutes les têtes d'ici le mois de décembre, date de sortie prévue mais encore (malheureusement) modifiable pour ce qui semble être un des plus grands hits de l'année.

Tails, le fidèle compagnon de Sonic, était aussi de la partie dans cette version du jeu. Sera-t-il jouable dans la version finale ?



La puissance de la Dreamcast prend tout son sens avec les éclairages de ce temple

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX.

NOUVEAUX MAGASINS

REIMS (51)
15, RUE DE L'ÉTAPE
TÉL : 03 26 88 24 20

LENS (62)
BOULEVARD BASLY
TÉL : 03 21 70 01 47

NOUVEAUX MAGASINS

DOJAI (59)
39, RUE ST JACQUES
TÉL : 03 27 97 07 71

CENTRE COMMERCIAL
TÉL : 01 39 55 19 20

ESPACE ST QUENTIN
TÉL : 01 30 57 13 43

LEMGY 3 FONTAINES
CENTRE COMMERCIAL

LILLE
GRAND PLACE
TÉL : 03 20 13 92 92

VAL THOIRY GENEVE

POUR PASSER TA COMMANDE OU POUR TOUT RENSEIGNEMENT,
UN TÉLÉPHONE À RETENIR

03 20 90 72 32 - FAX : 03 20 90 72 23

PLAYSTATION	NINTENDO 64	SATURN
CONSOLE 990	999	490

Pour Super Nintendo et Megadrive, nombreux jeux à prix intéressant, nous contacter.

3615 GAMESJEUX

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.

BON DE COMMANDE À RENVOYER À GAME'S VPC

RUE LA VOYETTE · CENTRE DE GROS N°1 - 59818 LESQUIN CEDEX - TEL : 03 20 90 72 32

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
AGE : TÉLÉPHONE : SIGNATURE (SIGNATURE DES PARENTS POUR LES MINEURS)
JE JOUE SUR : ☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ NINTENDO 64 ☐ PLAYSTATION ☐ SATURN
MODE DE PAIEMENT ☐ CHÈQUE BANCAIRE ☐ MANDAT LETTRE ☐ CARTE BLEUE N°
LES CHÈQUES DOIVENT ÊTRE LIBELLÉS À L'ORDRE DE GAME'S VPC DATE DE VALIDITÉ SIGNATURE :

LET'S SMASH

ÉDITEUR	HUDSON
MACHINE	NINTENDO 64
SORTIE	OCTOBRE 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE	AUCUNE DATE ANNONCÉE

Hudson a annoncé pour le début du mois d'octobre la sortie de la première simulation de tennis pour N64. Plutôt que d'une «simulation», il s'agit en fait d'un «jeu de tennis».

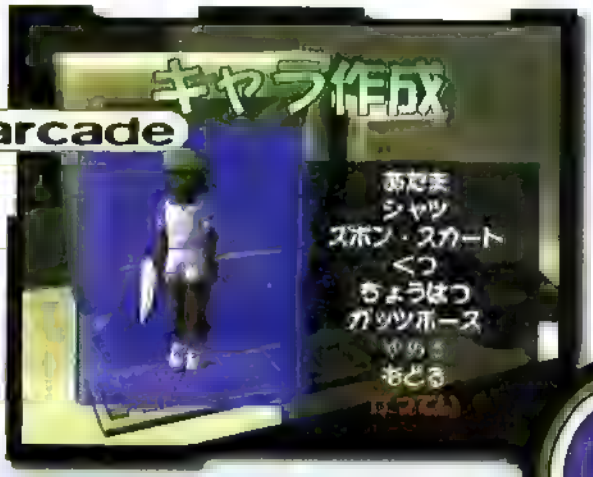
Une vue de jeu classique où la 3D n'est pas vraiment mise en avant.

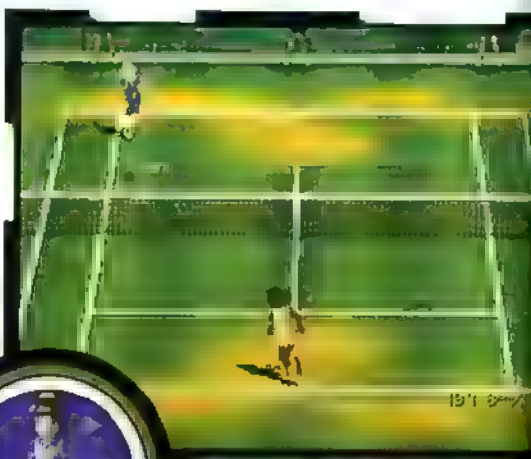
LET'S SMASH

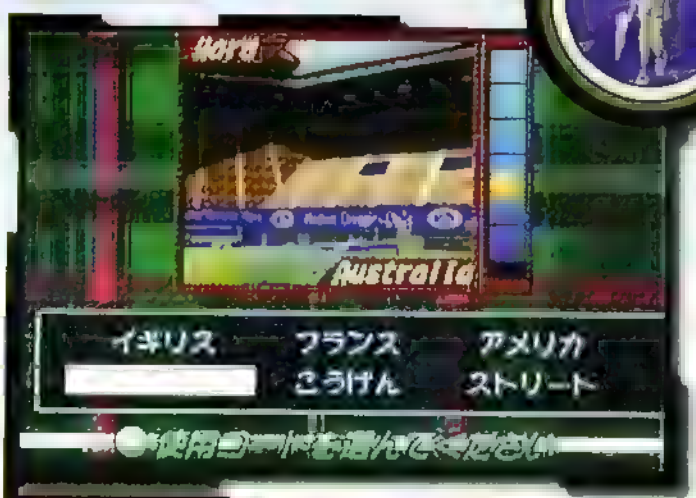
Avec Let's Smash, les développeurs ont repris le concept des jeux de tennis précédents d'Hudson sur PlayStation : faire un titre amusant et d'un abord facile, plutôt qu'une simulation réaliste. N'espérez donc pas retrouver toutes les règles de ce sport, avec une gestion rigoureuse de la dynamique de la balle. Let's Smash est surtout conçu pour permettre aux joueurs débutants de s'amuser dans des parties endiablées, grâce à son style cartoonesque et à sa jouabilité hors pair.

Du tennis d'arcade

Le mode normal comprend l'exhibition qui vous permet de jouer en simple ou en double, en un, trois ou cinq sets. On y trouve également l'entraînement qui vous fait travailler volées, coups droits, smashes et services. Dans le mode edit, l'intérêt réside dans le fait de pouvoir changer les caractéristiques physiques de son joueur. Tandis qu'en mode tournoi, il faudra conquérir la coupe après une série de rencontre en Autriche, France, Angleterre et Etats-Unis. Le joueur choisit alors son personnage parmi vingt-quatre. Enfin, le mode challenge vous offre la possibilité de customiser l'apparence de votre joueur (couleur de la peau, chaussures, chemise, couvre-chef...). Let's Smash comporte également de classiques persos cachés. Les courts, quant à eux, sont complètement loufoques, et vous jouerez aussi bien sur quatre des plus célèbres terrains du monde que dans le désert au milieu des scorpions, sur la Lune ou sur la banquise ! Let's Smash, avec son ambiance gag, est vraiment conçu pour s'amuser à plusieurs. La version Nintendo 64 devrait ravir les possesseurs de cette machine, bien que le titre n'apporte rien de plus que la version PlayStation, déjà sortie il y a un an.







Des personnages cachés vraiment très spéciaux

Différents courts, multiples surfaces. Rien d'exceptionnel pour ce titre qui devrait se démarquer techniquement parlant

NEO TOKYO

News Japon

Namco persiste et signe

Namco a annoncé trois nouveaux jeux pour la PlayStation Ace Combat 3, Smart Court Tennis 2 et un jeu de tirs en 3D, Fantasia.

Sonic is back... sur DC

Sega mute Nintendo dans l'adaptation de ses valeurs sûres dès qu'il sort une nouvelle console. Après Sonic (cf news) nul doute que le créateur du hérisson bleu possède dans ses cartons les Deep Fear Panzer Dragoon et autres Daytona USA.

Et 37,32 millions de vendues !

La Sony World Company a réussi à vendre trente-sept virgule trente-deux millions de PlayStation. C'est pas possible ! Donc certains ont dû en acheter deux. Au cas où il y en ait une qui tombe en panne : ils auront des pièces de rechange ! Encore un effort Sony et ce sera le milliard.

La PlayStation n'abandonne pas SNK

Les entrailles de la GB Couleur

Nintendo

Prochain Square

SQUARE

Square a annoncé deux nouveaux jeux pour PlayStation, basés sur un de ces personnages fétiches : le Chocobo. Il s'agira pour l'un de la suite du Donjon Mystérieux de Chocobo, et pour l'autre de Chocobo Racing qui reprend et développe le mini-jeu de FFVII.

Ecran splitté en 4 sur GB Couleur

La GB Couleur qui devrait arriver finalement fin septembre, aurait son écran partagé en quatre, sur une télé reliée à une Nintendo 64 ! J'éclaircis tout ça on pourra jouer à quatre, avec les quatre personnes jouant sur un quart de l'écran indépendamment des autres, à conditions de relier sa GB Couleur à un 64 GB pack, branché sur le pad d'une Nintendo 64. L'intérêt permettre à la N64 d'avoir avec la GB Couleur l'équivalent du VMS pour la Dreamcast.

Photo numérique 64

Tokyo Electron Device va commercialiser un accessoire appelé Mario no Photopy, un appareil-photo digital qui se connecte sur une N64, et qui permet de projeter sur écran télé les photos prises lors du jeu. Il est question d'une cartouche pour N64 reliée par un câble à un appareil-photo digital. Dans la cartouche, il y a un logiciel qui permet d'ajouter du texte ou des dessins aux photos. Quelque chose me dit qu'une imprimante couleur pas chère ne devrait pas tarder à sortir. Prix : environ 500 francs. Disponibilité : début novembre 98.

TOKYO ELECTRON LIMITED

Fin d'exclusivité

Capcom a annoncé que Marvel Super Heroes vs Street Fighter, initialement proclamé comme une exclusivité pour la Saturn, ne serait plus destiné qu'à cette seule console. En effet, on a commencé la conversion sur PlayStation.

MARVEL SUPER HEROES

SNK n'abandonne pas la Saturn !

SNK va publier une sorte de best of de ces titres pour la Saturn de Sega. Le CD The Kings of Fighters prévu pour septembre au Japon, comprendra KoF'95, KoF'96 et KoF'98 et la cartouche Rom de KoF'95.

NEO GEO POCKET

NEO GEO

EDITEUR..... SNK
MACHINE..... OCTOBRE 98 AU JAPON
DISPO. EUROPE..... AUCUNE

NEO GEO POCKET

Après avoir sorti la plus grosse console avec les plus grosses manettes et les plus grosses cartouches, SNK annonce sa reconversion dans la miniature avec la Neo Geo Pocket, grande comme ma main (de gorille).

TELEX

Le génie d'EA

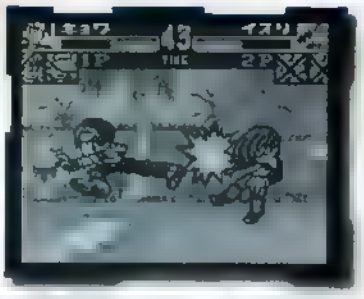
Les génies, on ne les comprend pas toujours. La preuve, Electronic Arts vient d'investir dans une société baptisée Kodiak Interactive dont le premier jeu sera une simulation de catch. Du vrai catch, avec des guignols déguisés et tout. On ne voit pas encore trop l'intérêt, mais ça doit être génial, alors...

Alors que tout le monde pensait que SNK sortirait une nouvelle console d'arcade de salon, le constructeur prend tout le monde à contre-pied et annonce une console portable, secteur difficile car maîtrisé par Nintendo à 98 %. Nommée la Neo Geo Pocket, la petite nouvelle n'est pas plus grande qu'une main et possède un processeur 16 bits dans ses entrailles, ce qui permettrait d'avoir des jeux d'une qualité équivalente à ce qu'on trouvait sur Megadrive. Le moniteur dispose d'une résolution de 160x152 points, ce qui est tout à fait honnête pour une console portable. Pour l'instant, SNK n'a dévoilé qu'une seule couleur de console mais, par la suite, de nouveaux modèles colorés à l'instar de la Game Boy devraient être disponibles pour la joie des collectionneurs et autres fans d'arc-en-ciel. Au niveau des fonctions, la console possédera une mémoire interne alimentée par une pile-bouton qui vous permettra de sauvegarder mais aussi d'avoir accès à une time-table pour connaître l'heure dans le monde entier, à un calendrier et surtout à votre horoscope qui vous sera donné au jour le jour une fois votre date de naissance entrée dans la machine.

Des jeux pour le peuple !

Pour l'instant, le prix de la console est fixé à 6 800 yens ce qui représente environ 350 francs. Prévue pour sortir le 27 octobre, elle sera accompagnée de 8 jeux dont voici la liste exhaustive : King Of Fighters R-1, Melon Chan no SeichôNikki (vous devez élever une petite fille à la manière d'un Tamagotchi), Neo Geo Cup 98 (un jeu de foot), Base Ball Star (le jeu culte de la Neo Geo en version mini), Tennis (titre non-définitif), Tsunagete Pon ! (un Tétris, avec cubes à aligner) Shôgi no Tatsujin (un jeu de Shôgi, échecs japonais injouables pour un Français) et enfin Dokodemo Majong (un jeu de Majong). Le prix de ces jeux n'étant pas encore fixé, difficile de se faire une idée précise, mais on peut supputer un prix de 3 800 yens (190 francs) identiquement aux jeux pour la Game Boy.

Par ailleurs, les effets exacts de la compatibilité de cette Neo Poke (comme on la surnomme déjà au Japon) avec la Dreamcast n'ont pas été annoncés. Au niveau de l'énergie, la console pourra se brancher sur un transfo pour les sédentaires, ou fonctionnera avec deux petites piles d'appareil-photo avec une autonomie de 20 heures environ. Petite, puissante, rigolote, on a hâte de jouer à cette merveille, ici !



Spécificités techniques

- -Processeur : 16 bits
- -Moniteur : Résolution de 160x152 points
  Monochrome en 8 niveaux de gris
- -Ram : 16 Ko
  Memory Back up (piles lithium)
- Taille : Largeur : 7,4 cm
  Longueur : 12,2 cm
  Epaisseur : 2,4 cm
- -Poids : 130 grammes
- -Energie : 2 piles 1,5 volts
- -Capacités : Calendrier, horoscope, time table, alarme
- -Utilise... Cable link, casque stéréo, adaptateur secteur

TELEX

Koei comme les autres

C'est au tour de Koei d'annoncer sa volonté de développer sur Dreamcast. Premiers titres à paraître : des conversions de jeux PC de stratégie. Génial, on se réjouit déjà.

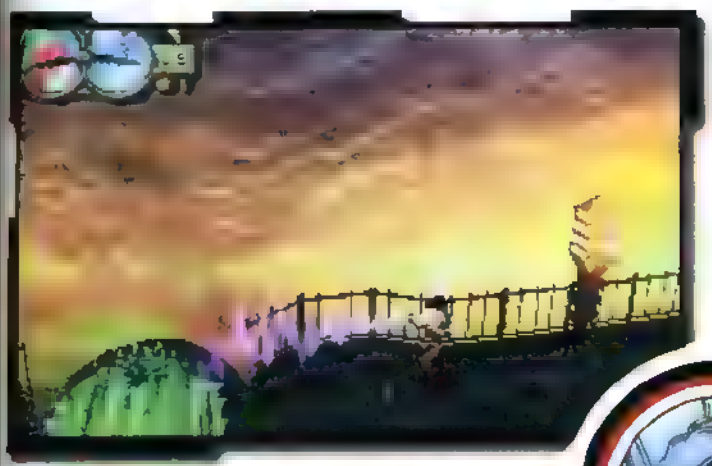
WILD 9

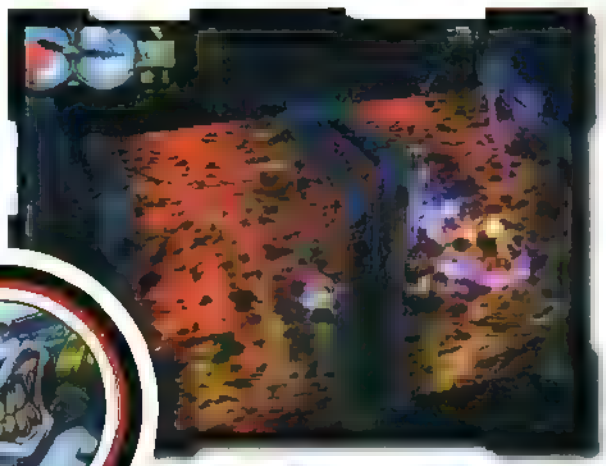
EDITEUR	INTERPLAY
MACHINE	PLAYSTATION
DISPO. EUROPE	OCTOBRE 98

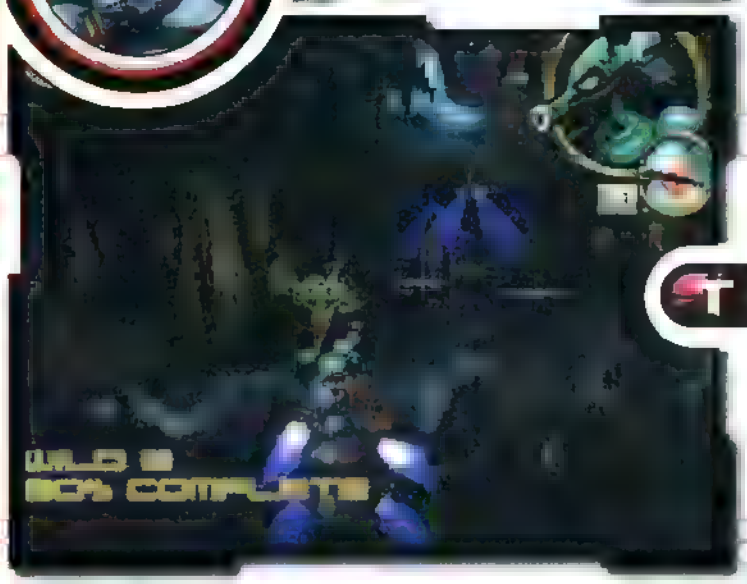
WILD 9

Tiens, Wild 9 existe encore... Après avoir joué à une version complète à 80 %, on peut dire qu'il a bien progressé. Le gameplay a été revu, de même que la technique...

Mais sera-ce suffisant ?







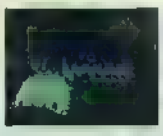
David Perry, développeur dit génial de Shiny Entertainment, a au moins un mérite : il se déplace en personne pour présenter ses jeux. Et c'est toujours arborant un large sourire hollywoodien qu'il explique invariablement que c'est une idée révolutionnaire, originale, fun, bref, un nouveau «jeu de l'année». J'exagère un peu, mais le gars Perry semble enfin changer un peu son fusil d'épaule. Si Wild 9 porte les stigmates d'Earthworm Jim (sa réalisation la plus renommée), il pourrait choquer.

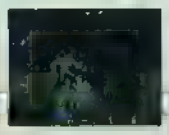
En attendant Messiah

On le comprend, David Perry semble en avoir un peu marre du débile gratuit. Alors il se lance dans un autre créneau, la torture pour enfants. Messiah risque d'aller beaucoup plus loin (cf. les articles précédents le concernant), mais déjà Wild 9 s'appuie sur un principe un peu violent. Dans la peau de Wex Major, un ado terrien du 21e siècle, vous voilà lancé dans une croisade contre le Mal, où vous aurez tout loisir de torturer vos ennemis. 9 mondes vous attendent à l'issue desquels vous pourrez vous débarrasser enfin de Karn gros vilain de l'histoire. Vous êtes armé du Rig, une sorte de rayon tracteur qui compose tout l'intérêt de ce jeu de plates-formes a priori pas révolutionnaire. Ainsi, vous pouvez vous emparer des ennemis, et les martyriser en les balançant dans l'acide ou dans le feu, en les découpant dans des ventilos gigantesques, en les écrasant entre deux rouleaux hydrauliques, etc. De quoi les entendre hurler, brailler, pleurer ou les voir gicler du sang dans tous les sens. Mais, attention, c'est un jeu pour gosses... Les grands principes de la plate-forme et les animations toonesques sont là pour nous le rappeler ! Une réalisation très réussie et un peu moins d'une vingtaine de niveaux (dont certains du type course ou autre) font de Wild 9 un titre qui devrait trouver son public... de sadiques !

Fais-moi mal !

Quelques exemples du principe d'exécution de Wild 9





TELEX

Les sous d'EA

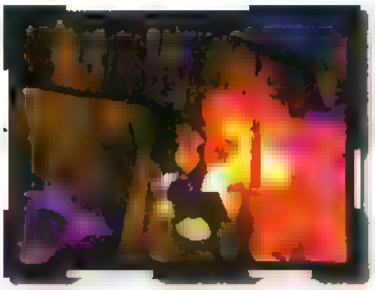
Electronic Arts le clame à travers le monde entier : ils sont riches, très riches. Sur le premier quart de l'année fiscale en cours, leur chiffre d'affaires dépasse les 178 millions de dollars soit près d'un milliard de francs. Il ne reste plus qu'à investir pour continuer à faire de bons jeux.

TELEX

Des video-jeux

C'est sous le nom de code barbare de «ZIC-G50» que sort au Japon une télévision signée Mitsubishi. A part avoir un nom idiot et coûter 2 500 francs, cette télé intègre un jeu style Tétris en 4 couleurs avec des petits oeufs qui tombent. Ça se joue à la télécommande, et c'est très laid. Mais l'idée est bonne...

News Europe



RAYMAN 2

EDITEUR	UBI SOFT
MACHINES	PLAYSTATION & NINTENDO 64
DISPO. EUROPE	NOV. 98 POUR LA N64
	MARS 99 POUR LA PLAYSTATION

La suite de Rayman est en préparation dans les locaux d'Ubi Soft et il devrait promettre un maximum ! Si le premier épisode était en 2D, ce nouvel opus sera en 3D avec une modélisation des personnages très réussie. Rayman 2 brille (et c'est le cas de le dire...) par l'excellence de ses graphismes (effets de lumière, textures fines, décors cartoonesques...). Et, au regard de l'ancien épisode, il bénéficiera à n'en pas douter d'une maniabilité exemplaire. De plus, le soft s'accommodera de différents angles de vue pour satisfaire les goûts des joueurs les plus exigeants en matière de représentation. Quant aux actions du héros, elles sont variées puisqu'il pourra porter et lancer des éléments du décor, balancer son auguste coup de poing dans la tronche des pas beaux, ou encore s'accrocher partout. Malheureusement, il faudra patienter jusqu'en novembre pour pouvoir juger sur pièce de la version N64... Bou-hou ! Sans vous parler de la mouture PlayStation qui sortira en mars 99... Rebou-hou ! D'ici là quel suspens !

TELEX

Takara : quest for money

Revenu à leur statut initial de société sans talent, Takara a décidé de tenter sa chance sur Nintendo 64 en adaptant Toshinden. Comme on sait aujourd'hui qu'on ne fait pas de bons jeux de bastons sur N64, on leur souhaite bonne chance.

BUCK BUMBLE

EDITEUR	UBI SOFT
MACHINE	NINTENDO 64
DISPO. EUROPE	NOVEMBRE 98

BUCK BUMBLE

Figurez-vous qu'en 2010 les insectes sont des cyborgs ! Buck Bumble est une petite abeille métallique armée d'un pistolet laser, qui devra se plier aux ordres de mission de ses supérieurs. En tant qu'insecte le plus classe du monde, Buck peut se déplacer avec ses pa-pattes (très lentement) ou utiliser ses très indispensables ailes pour effectuer des loopings comme dans Starwing. Entièrement réalisé en 3D, les effets de brouillard sont exagérément exploités ce qui rend la perception des horizons lointains un peu vaseuse. La maniabilité est pour l'instant peu commode pour les virages serrés et la précision des tirs mais bon, il faut avouer que le titre est à un stade peu avancé. Espérons toutefois que ces petits défauts soient résolus d'ici novembre pour ce qui pourrait s'annoncer comme le soft le plus original depuis longtemps.

TELEX

PlayStation 2 news

C'est une rumeur, rien de plus... et pourtant. La PlayStation 2 pourrait être construite autour d'une carte d'arcade de Namco. Les premiers jeux [illegible] seraient alors Time Crisis 2 et [illegible]

MOTO RACER 2

EDITEUR ... ELECTRONIC ARTS
MACHINE ... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE ... OCTOBRE 98

MOTO RACER 2

Après l'incontestable succès de Moto Racer, les frenchies de Delphine Software remettent ça. Une suite généreuse en circuits et en options qui, si tout se passe bien, devrait satisfaire les fanatiques des deux roues.

Une option de taille : un éditeur de circuits

En Cross, vous pourrez faire le singe en lâchant votre guidon pour épater les filles.

Les atouts de Moto Racer 2 : un moteur 3D performant, une bonne impression de vitesse.

TELEX

Konami adapte

Beat Mania, espèce de Parappa the Rapper réalisé par Konami en arcade sera prochainement adapté sur PlayStation. Ascii réalisera même pour l'occasion un joypad spécial. Décidément, Konami touche vraiment à tout !

TELEX

Captain Commando vendu

Captain Commando, titre emblématique de Capcon, sera lui aussi porté sur PlayStation. C'est News Corps qui s'occupera de la conversion. On peut craindre le pire sur ce titre qui a pris un sacré coup de vieux aujourd'hui.

Duke, le héros le plus politiquement incorrect de la planète revient dans un jeu d'action/aventure calqué sur Tomb Raider. Scénario à la Terminator et brochette de porc en perspective pour un soft de série B qui s'annonce... sympathique.

DUKE NUKEM TIME TO KILL

EDITEUR : GT INTERACTIVE
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO EUROPE : OCTOBRE 98

DUKE NUKEM
Time to Kill

TELEX

Du PC sur Dreamcast

Unreal, killer 3D référence sur PC (pour config de luxe) devrait être adapté très prochainement sur Dreamcast. Les capacités de la Power VR 2 permettent en effet aux développeurs d'Epic d'égaler les PC les plus puissants. Les bécanes à 16 000 francs ont du souci à se faire.

TELEX

Foreman et la thune

Knockout Kings sera la prochaine grande simulation sportive chez EA Sports. Simulation de boxe, elle devait rassembler toutes les vedettes de l'histoire de ce noble art. Seulement, M. Foreman étant trop gourmand financièrement parlant, n'y apparaîtra pas. Dommage, on aurait bien aimé lui faire manger les poings de Chavez.

La version qui nous a été présentée ne proposait pas de mode coopération.

Le père Duke, on ne vous le présente plus : il aime le sexe faible, boit l'eau des gogues, tire puis ensuite parle ou plutôt maugrée non sans une certaine classe des insultes qui mériteraient un sticker «Parental Advisory - Explicit Lyrics» ! Bref c'est un mec super sociable. Un anti-héros en puissance trash et décalé qui nous change de la mièvrerie dégoulinante de certains héros de jeux vidéo. Pour cette seconde apparition sur PlayStation, le concept a radicalement évolué. Il ne s'agit désormais plus d'un Doom-like mais d'un jeu d'aventure proche de Tomb Raider mêlant acrobaties, recherche (un soupçon) et surtout mitraillage de cochons obèses. Plus de vue subjective donc. M. Duke a droit à une petite promotion : la vue à la troisième personne. Le scénario de Time to Kill quant à lui nous plonge dans une sombre histoire spatio-temporelle.

Des cochons dans l'espace

Nos amis les cochons de l'espace, fatigués de trouver Duke sur leur chemin, décident de faire un saut dans le passé pour exterminer en toute quiétude la race humaine. Manque de bol, M. Nukem a vu Terminator et décide d'utiliser la machine à remonter le temps pour se lancer à la poursuite des infâmes porcins. Un prétexte idéal finalement pour diviser le jeu en quatre grandes époques : la Rome antique, le Moyen Age, le Far West et le monde moderne. Soit au total une quinzaine de niveaux qui pourra également être jouée à deux en écran splitté. A ce stade du développement, le jeu n'a pas tout à fait le profil d'une bombe (plutôt d'un CD). On retrouve le moteur 3D de Tomb Raider, avec tout ce que ça implique comme bugs, conflits de positionnement de caméra et ralentissements. Les déplacements et les capacités acrobatiques de Duke sont également identiques mais la qualité graphique est loin d'être impressionnante. Dans les grandes lignes, c'est du Lara Croft tout craché, la natte et la poitrine en moins, mais avec l'humour en plus. C'est très clairement ce point précis qui donnera toute sa personnalité à ce titre qui ne prétend pas proposer une profondeur de jeu aussi aboutie que le blockbuster d'Eidos.

ROADSTERS '98

EDITEUR ..... TITUS
MACHINE N64
DISPO. EUROPE ..... FIN 98

Roadsters '98

Pour une fois vous ne conduirez pas des voitures de plusieurs millions de francs mais des Roadsters ne dépassant pas les 200 000 frs TTC (Porsche Boxter, BMW Z3, Spider Renault etc.). En gros, le genre de sportives que les dentistes et les pigistes peuvent s'offrir après un bon p'tit mois de travail ! Techniquement très proche de Lamborghini, Roadsters'98 proposera aux fous du volant huit circuits plus ou moins exotiques, une conduite délibérément orientée arcade, des arrêts aux stands et un mode multi-joueurs à 4 en écran splitté. Classique. Pour le moment le titre de Titus est toujours en développement, mais déjà on pouvait juger de la bonne tenue des graphismes. Roadsters'98 semblait également plus fluide et plus speed que Lamborghini. Souhaitons simplement que Titus ne néglige pas l'essentiel, à savoir le comportement routier de nos bolides. To be continued...

TELEX

SWC sur PlayStation

SuperBikes World Championship, c'est un peu l'événement des simulations de motos sur PC en cette fin d'année. La bonne nouvelle, c'est que l'éditeur Virgin envisage à l'heure actuelle de le porter sur PlayStation ! On aurait préféré sur Dreamcast, pour une question de carte 3D...

POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION

MODIFICATION

PLAYSTATION

VOUS MÊME

Livré avec photo et notice explicative

SERIE 7000 nous consulter

59 F

PAR NOTRE TECHNICIEN

138 F

PACK MODIF

129 F

PACK MODIF HI-FI DOLBY SURROUND

149 F

TAÏ YOU VIDEO
44 Avenue d'Ivry
Centre Commercial Oslo
75013 PARIS
Ouvert 7/7j de 10h à 20h

Fantaisy Game
52 Rue de l'Université
69007 LYON

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
04 72 71 34 44

Extraordinaire d'ingéniosité et d'originalité, l'Odyssée d'Abe méritait bien une suite. L'Exode d'Abe est là pour réjouir les amateurs du premier épisode.

TELEX

Retour des Lemmings

On n'y croit pas. Psygnosis proposera une nouvelle version de Lemmings pour PlayStation. Il s'agira du Lemmings original, sans aucun changement ni ajout. Du tout pur qui devrait occuper 0,002 % de la surface du CD. Espérons maintenant qu'il ne sera pas vendu plus de 99 francs.

TELEX

Xena en jeu

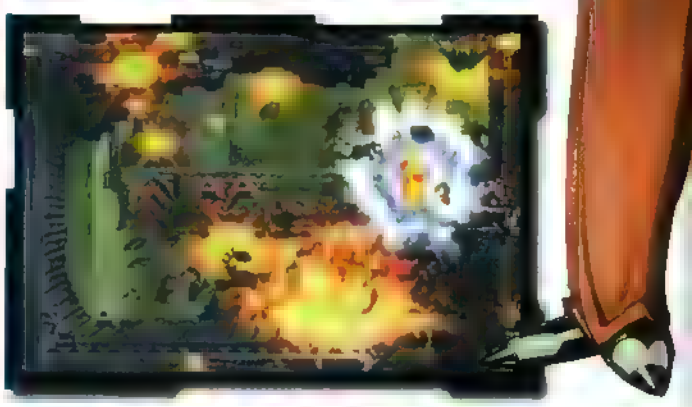
Xena, l'opulente princesse guerrière, bénéficiera d'une adaptation sur PlayStation. Le jeu devrait être à la hauteur de la série télévisée. On vous laisse avec cette phrase énigmatique pour deviner les qualités de ce produit atypique prévu pour la fin d'année 98.

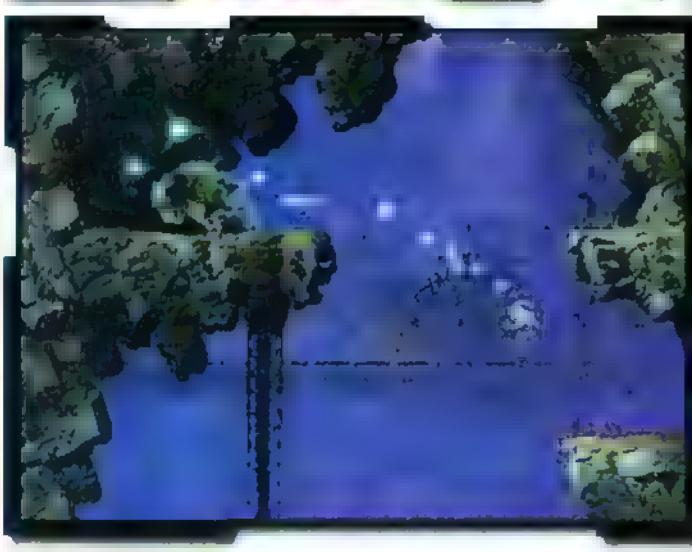
Qui n'a pas joué à l'Odyssée d'Abe a raté un grand moment de jeu vidéo. Avec ses personnages atypiques et attachants, son système d'Intelligence Artificielle rudement bien pensé et ses puzzles de folie à résoudre, ce titre a marqué sans conteste l'année 97. L'Exode d'Abe reprend l'ensemble des éléments qui ont fait l'intérêt du premier épisode tout en améliorant le concept. C'est d'ailleurs là le but de faire une suite... Question réalisation, le soft ressemble en tout point à son prédécesseur : graphismes sombres et détaillés, voix amusantes, cinématiques de grande qualité... Si différences il y a, c'est au niveau des actions que vous pouvez effectuer qu'elles se situent. Ici, en effet, le système de communication est beaucoup plus développé. Vous pouvez saluer vos frères Mudokons, leur demander de vous suivre (un seul d'entre eux ou tout un groupe) mais vous serez également parfois obligé de les frapper (le gaz hilarant les rendant difficilement contrôlables) puis de vous excuser si vous leur mettez une baffe de trop. Plus fort encore : la possibilité d'investir la peau d'un Slig, d'un Scrab, d'un Paramite ou d'un Mudokon. L'émulation entre membres de différentes espèces promet des dialogues extraordinaires et l'obligation de résoudre des puzzles de plus en plus compliqués. Tout cela sans oublier les systèmes de téléporteurs, les tunnels qui vous envoient n'importe où, les passages où il faut être extrêmement discret sous peine de se faire abattre, ou au contraire ceux où il faut courir le plus vite possible en évitant tous les pièges pour échapper à ses assaillants... La vie de héros n'est jamais facile. Votre but consiste toujours à délivrer une centaine de Mudokons. Il y a fort à parier que votre tâche sera cette fois encore plus difficile et votre route semée de plus d'embûches que la première fois. Il est conseillé de s'être essayé à Abe premier du nom avant de s'attaquer à cette suite. Ça va chauffer du côté des méninges dans quelques mois...

ABE'S EXODUS

EDITEUR.. ODDWORLD INHABITANTS
MACHINE.. PLAYSTATION
DISPO. EUROPE.. NOVEMBRE 98

ABE'S EXODUS

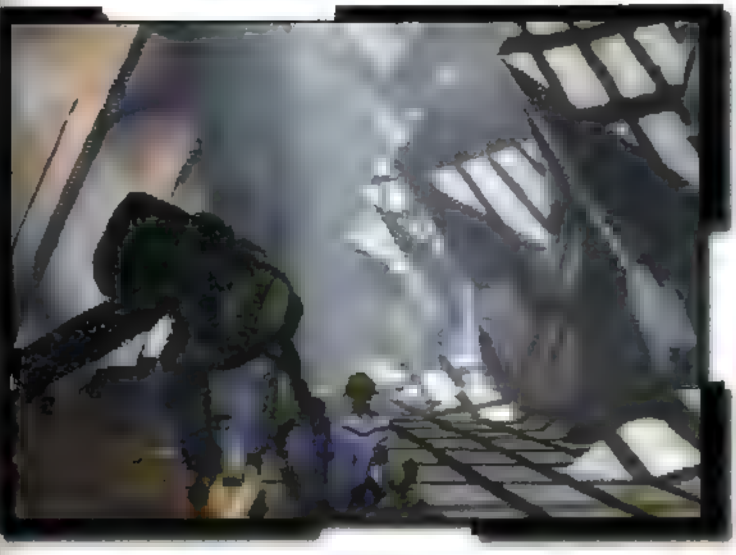




APOCALYPSE

EDITEUR .... ACTIVISION
MACHINE .... PLAYSTATION
DISPO. EUROPE .... NOVEMBRE 1998

APOCALYPSE



Dans la peau de Bruce Willis, héros virtuel emblématique de nos chers amis américains, Apocalypse vous invite à affronter les quatre cavaliers de euh... bah l'Apocalypse justement. Le jeu est découpé en une douzaine de niveaux (les égouts, les toits, le centre-ville...) et, à intervalles réguliers, vous rencontrerez la Mort ou bien la Peste sur votre chemin. Résolument arcade, Apocalypse fait énormément penser à One : ennemis à gogo, armes multiples, actions effrénées qui ne vous laissent pas souffler un seul instant... Le soft paraît juste un peu moins prenant et impressionnant (ce qui est un peu dommage vu qu'il sort plusieurs mois après). Très dynamique, il vous fait profiter d'angles de caméra inédits censés vous aider à plonger corps et âme dans le jeu. Vue éloignée du dessus, vue de côté, vue arrière rapprochée... Il faut constamment prendre en compte ces changements d'angle pour ajuster son tir et ne pas se laisser dépasser par les événements. Assez bien réalisé, sans être extraordinaire, Apocalypse devrait remplir son rôle salvateur d'exutoire virtuel... si tant est que la version finale se révèle un chouïa plus réussie.

EUROPE

TELEX

Resident Live

C'est à Osaka, dans un parc de loisirs, que s'est ouverte le 18 juillet dernier l'attraction Resident Evil. Deux étages d'un manoir, 22 portes à franchir et des acteurs déguisés en zombis attendent les visiteurs. Ouvert un an, la visite ne coûte que 40 francs environ.

Joypad

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre réglement dans une enveloppe affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE !

299F au lieu de 469F

+ de 36 % de réduction

OUI je m'abonne pour 1 an (11 N°s) à JOYPAD, pour **299F** au lieu de 469F, soit une économie de 170F. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD par

❏ Chèque bancaire ou postal ❏ Mandat-lettre

❏ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____ JP236

Expire le __ __ Signature (parents pour les mineurs)

Nom ________ Prénom ________

Adresse ________

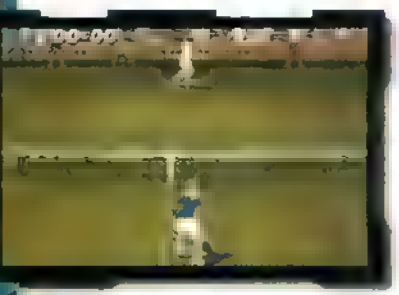
Code postal _____ Ville :

Date de naissance : __ __ 19__ Sexe ❏ M ❏ F

Console : Pseudo* ________

* A créer sur 3615 Joypad avant de renvoyer ton bulletin pour profiter du 3614 Joypad

Les p'tits gars de Smart Dog remettent ça. Après Tennis Arena, la suite (officieuse) est désormais parrainée par Yannick Noah lui-même. Et cette fois, elle est également prévue sur N64.

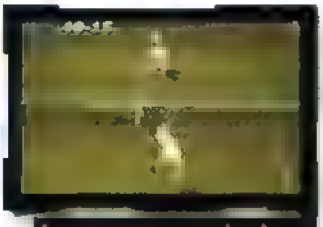


YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS '99

EDITEUR ..... UBI SOFT
MACHINE ..... PLAYSTATION & NINTENDO 64
DISPO. EUROPE ..... SEP. 98 (PS) - NOV. 98 (N64)

YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS '99

Des coups spéciaux à la pelle, puisque l'éditeur en annonce trente en tout !



Les mouvements des joueurs ont subi de nettes améliorations

Quelques jolies bombes, histoire de pimenter les choses !

TELEX

Zelda en Europe

Croix de bois croix de fer si je mens... Zelda pour Nintendo 64 arrive en France pour le mois de décembre. C'est une certitude chez Nintendo. Enfin, normalement. Bon allez, au plus tard pour le début 1999 !

TELEX

Metal Gear news

Des nouvelles de Metal Gear Solid qui jusqu'aux dernières informations devrait toujours être disponible en France le 27 novembre prochain. Pourtant, les rumeurs sur un éventuel retard pour 1999 ne manquent pas.

Sport de bourgeois par excellence, le tennis n'est autre que le digne descendant du glorieux Jeu de Paume que pratiquait avec moult enthousiasme nos bienheureux ancêtres. Avec ce nouveau titre, Smart Dog devient donc le spécialiste des jeux de tennis sur PlayStation, puisque c'est son deuxième programme sur le même thème en moins de douze mois. Même si la version preview reçue à la rédaction était loin d'être terminée, les ajouts apportés sont d'ores et déjà visibles. La résolution de l'ensemble est meilleure, la motion capture est nettement plus réussie avec des déplacements de joueurs vraiment «smooth», et la présence de stars parmi les meilleurs du monde viennent compléter ce beau tableau. On a en effet huit des plus fameux représentants dont Gustavo Kuerten, Michael Chang, Jana Novotna ou encore Amanda Coetzer. Les puristes apprécieront. Mais l'éditeur n'a pas seulement voulu d'un tennis exclusivement voué à la simulation. L'éditeur y a également inclus quelques petites touches personnelles que les amateurs d'arcade pure ne réprouveront pas. Ainsi, il existe deux modes de jeu assez particuliers (smash et bombe) qui plongent les protagonistes sur des terrains littéralement «piégés». Dans le mode bombe, à chaque frappe de balle, une bombe [illegible] sur le court avec les conséquences qu'on devine. Jolie perspective ! Outre les douze joueurs, vous aurez droit aux surfaces désormais habituelles (gazon, dur, terre battue et synthétique) éparpillées sur huit courts de différents pays (France, Australie, Grèce, Italie...). Le son est également à la hauteur du jeu, avec les encouragements des supporters, les réactions des joueurs ou les mises en garde de l'arbitre. Compte tenu de la version en notre possession, il nous était impossible d'admirer toutes les vues ou de voir les ralentis. Sachez toutefois qu'on pourra y jouer à 4 ou même à 8 en tournoi. Alors, affûtez vos raquettes !

TOUTES LES SORTIES JAPONAISES ET AMÉRICAINES

F-ZERO X 64
Nintendo revient une fois de plus aux sources avec un titre techniquement surprenant mais au gameplay remarquable.

DEEP FEAR 68
Le dernier grand jeu de la Saturn ? En tout cas, un concurrent au Resident Evil de Capcom

BRAVE FENCER MUSASHIDEN 72
Squaresoft nous gratifie d'une production étonnante et novatrice.

RADIANT SILVERGUN 74
Une nouvelle référence pour le shoot'em up ! La Saturn n'a pas dit son dernier mot.

LE ZAPPING DES ZOOMS 80
Un déluge de zappings pour un rentrée chargée. Joypad vous invite à découvrir tout ce qui se fait, tout ce qui se vend... parfois.

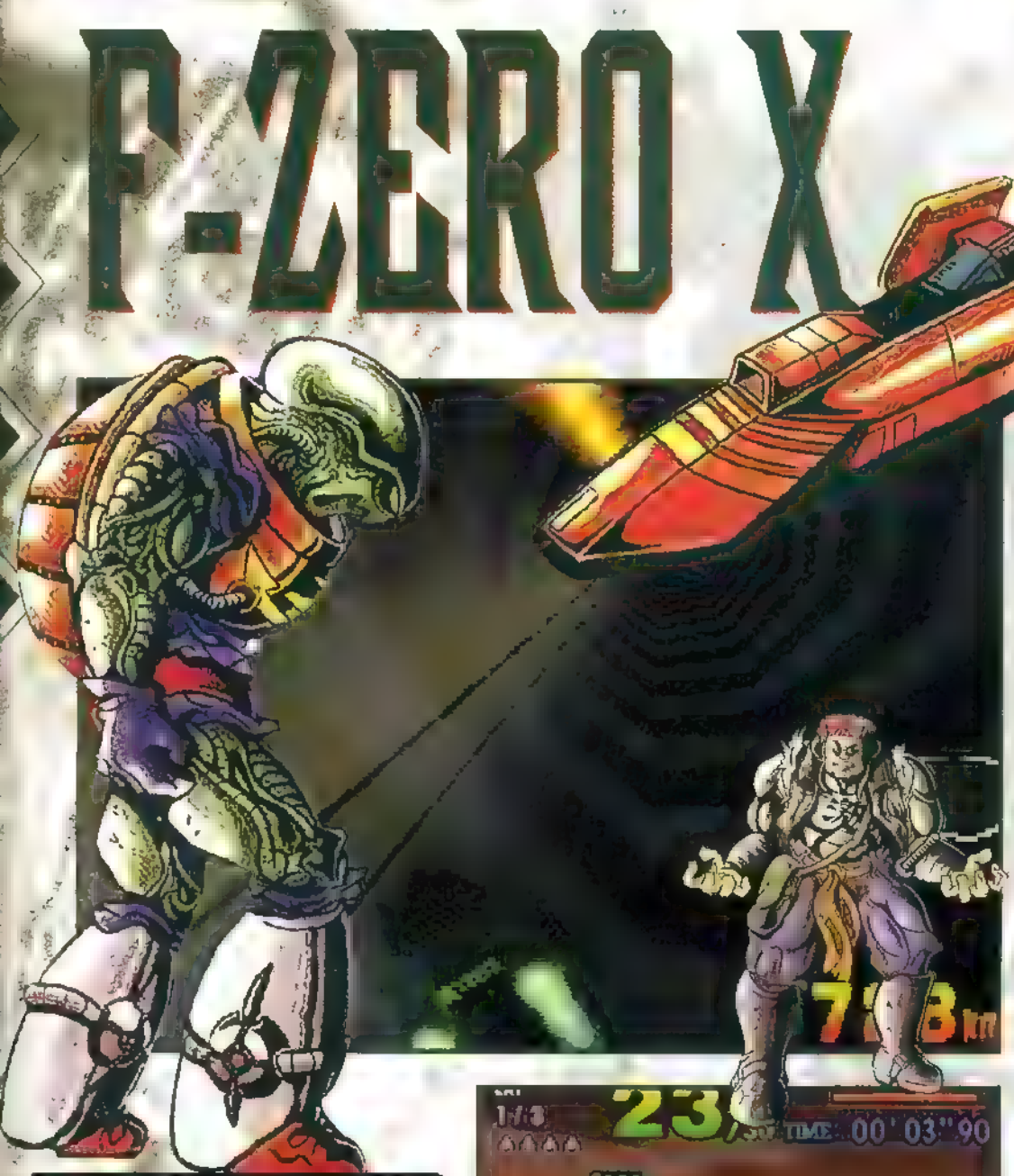
Pour les vacances d'été, les Japonais n'ont pas chômé. Nous voici avec une bien belle brochette de titres et plusieurs pages de zappings et de zooms mémorables. Toutes les consoles sont dignement représentées ce mois-ci en import. Il y en aura donc pour tous les goûts. On peut ainsi s'attendre à ce que ce déluge de titres se poursuive jusqu'à la fin de l'année. Les mois qui précèdent Noël suivent cette sempiternelle et ennuyeuse tradition. On ne se plaindra pas trop, les jeux sont là !

F-Zero X

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4
GENRE : Course
SAUVEGARDES : Cartouche
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : 4
DIFFICULTÉ : Variable
SPÉCIAL : Compatible Rumble-Pack
Existe sur : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Inutile

NINTENDO64

F-ZERO X



F-Zero fut un jeu de courses culissime. Presque sept années plus tard (!), voici enfin sa suite...

F-Zero, c'était la façon de Nintendo de dire «regardez, on a une console 16 bits de la mort, on a un truc qui s'appelle le mode 7 et avec on peut fa re un jeu de courses qui tue. Et le coup de bluff fut un coup de maître. Aujourd'hui, une bonne génération de consoles plus tard (il est vrai que la N64 s'est faite attendre, mais ne remuons pas le couteau dans la plaie), F Zero X debarque à son tour. La question qui brûle les lèvres des fans du jeu original - et le dieu des plaisirs vidéoludiques sait qu'ils sont nombreux - est alors la suivante : cette suite fait-elle honneur à son illustre prédécesseur ? De nombreux tours de pistes me permettent maintenant de vous répondre : «Mmmoui». Explications.

L'esprit du jeu a été respecté

Ça c'est clair. De la boîte du jeu (avec la petite B.D. ringarde où des pilotes se tirent la bourre) au look des véhicules, en passant par le nom de certains circuits, leur environnement et même certaines musiques qui les accompagnent, on retrouve tout à fait l'esprit du premier F-Zero. Et ça, c'est plutôt cool. Du côté des modes de jeu, F-Zero X se révèle assez complet puisqu'il inclut le training, le time attack, le VS (de 2 à 4 joueurs), le death race (un circuit en ligne droite où il faut latter tous ses adversaires, c'est bien bourrin) et le GP race (le mode course de base). C'est dans ce dernier mode que vous devez essayer de terminer les jack, queen et king cup. Sous

chacun de ces noms se cachent six circuits et une place de champion à remporter. Une fois le podium décroché pour les trois coupes (au niveau standard), un nouveau challenge apparaît : la joker cup. Constitué de six circuits, là encore, celui-ci s'avère beaucoup plus facile qu'on pourrait s'y attendre. Les cinq premiers parcours, en tout cas, ne posent pas de reels problèmes. Le dernier, en revanche - Big Hand, un circuit en forme de main - est redoutable. C'est là que le sens du mot gameplay prend toute sa mesure et qu'on se rend compte que F Zero X est diablement maniable. Les boutons Z et R vous servent, en effet, à prendre les virages de façon extrêmement serrée (avec ou sans dérapage contrôlé). La précision des commandes est impressionnante et la marge de progression, en ce qui concerne le pilotage pur, peut toujours être repoussée plus loin. Du grand art.

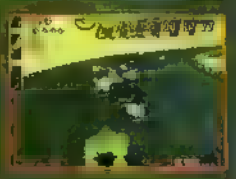
De la course

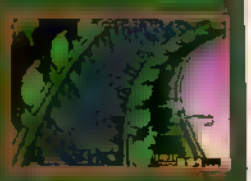
rien que de la course

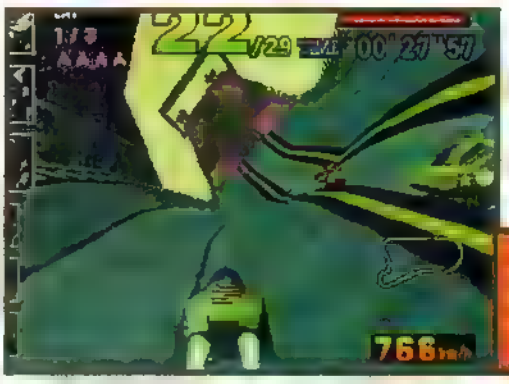
Les circuits sur lesquels vous évoluez sont terriblement variés. Leur tracé, souvent torturé, donne lieu à des poussées d'adrénaline monumentales. Jamais un jeu de courses n'a proposé de parcours aussi incroyables, loopings, tunnels (sur le plafond desquels on peut glisser), routes sinusoïdales, tremplins, bonds gigantesques, routes en forme de vagues ou déformées... Les circuits sont courts, mais ils s'avèrent parfois extraordinaires d'originalité. Vous évoluez sur ces pistes accompagné de 29 autres concurrents. La multitude d'adversaires que vous voyez devant vous évolue avec une fluidité étonnante sur les rubans dessinés par la route. Les dépasser un à

Les différentes vues

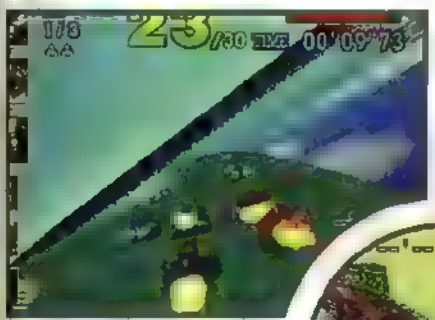
Les points de vue disponibles dans F-Zero X surprendront. De derrière votre véhicule, un peu plus haut, vue aérienne, vue arrière (très dangereuse !)... Il y a de quoi faire. Vous en vous amuserez toutefois pas longtemps à essayer d'en changer en cours de jeu car le moindre écart se révèle souvent fatal.







Sur certains circuits, il faut avoir le coeur bien accroché !

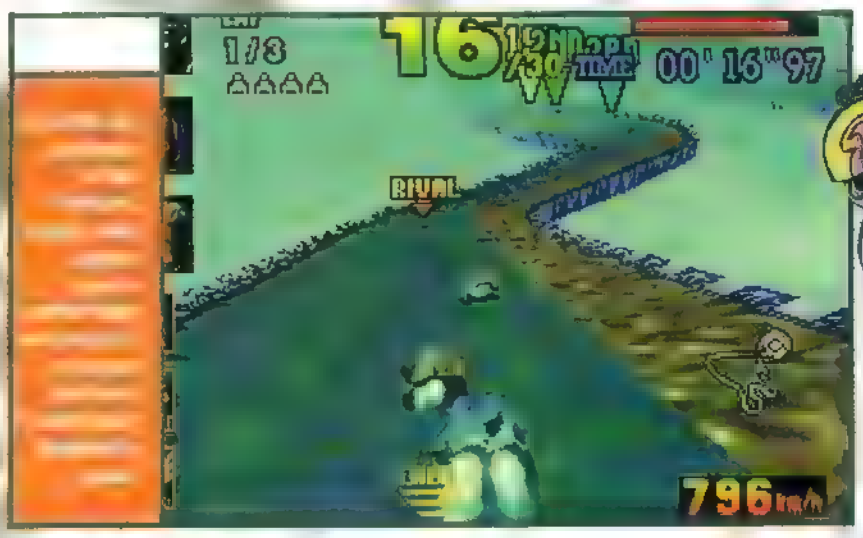


En l'air, piquez du nez pour vite retomber sur le sol ou bien au contraire relevez-le pour essayer d'augmenter la longueur de votre bond

Du plaisir, mais une réalisation technique décevante

LES SORTIES JAPON

F-Zero X

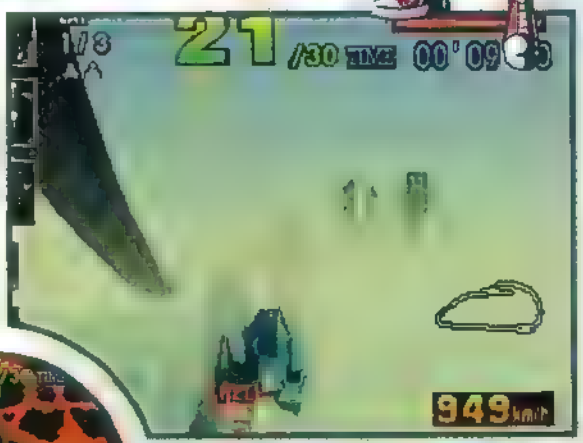


un, zigzaguant entre eux, les frôlant parfois au millimètre, tient de l'exercice purement jubilatoire. Deux pressions rapides sur Z ou R vous permettent d'entourer votre véhicule d'un bouclier un très court instant. Cela est utile lorsqu'un adversaire se précipite sur vous. Question offensive, il est possible de faire tournoyer rapidement votre engin sur lui-même (laissez enfoncé Z et appuyez rapidement deux fois sur R) pour détériorer les véhicules adverses. Si vous tombez sur un ennemi en faisant cela, il explose automatiquement.

Promesses tenues

F-Zero X est indéniablement un bon soft. Il propose une trentaine de véhicules, vingt-quatre circuits, un mode multi-joueurs fun et sans ralentissements, une jouabilité optimale. Shigeru Miyamoto a encore une fois réussi son pari. Du côté des déceptions - rien n'est jamais parfait - signalons tout de même la qualité de réalisation, vraiment très limite. Dans F-Zero X, tout a été fait pour que la sensation de vitesse soit l'élément prédominant. Cela, sans aucun doute, a été atteint. Pour y parvenir, le jeu a toutefois subi de nombreux outrages : décors réduits au minimum, effet de brouillard dissimulateur, clipping... On sent bien que la N64, malgré ses jolis effets, ne possède pas une puissance de calcul illimitée. Enfin, on pourrait déplorer le manque véritable d'innovations mais cette critique n'est pas nécessairement négative : F-Zero X est avant tout F-Zero.

Chris

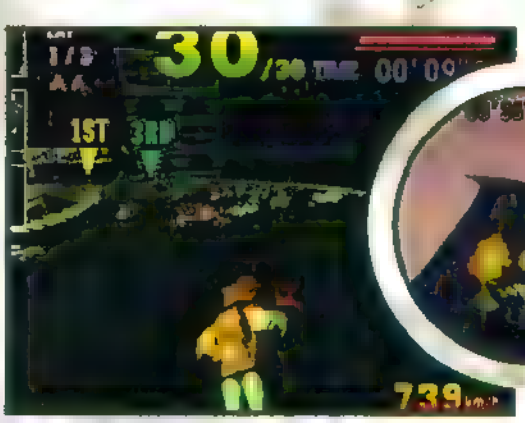


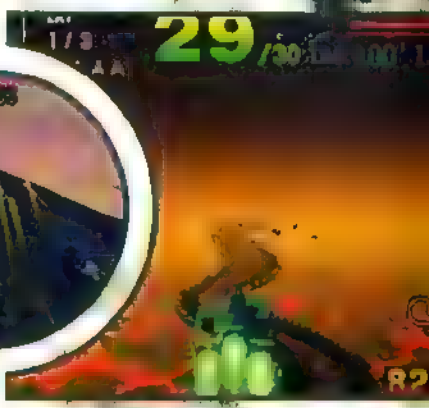
EDITEUR . . . . . .NINTENDO
DISPO. EUROPE . . . . .NOVEMBRE 98

8/10

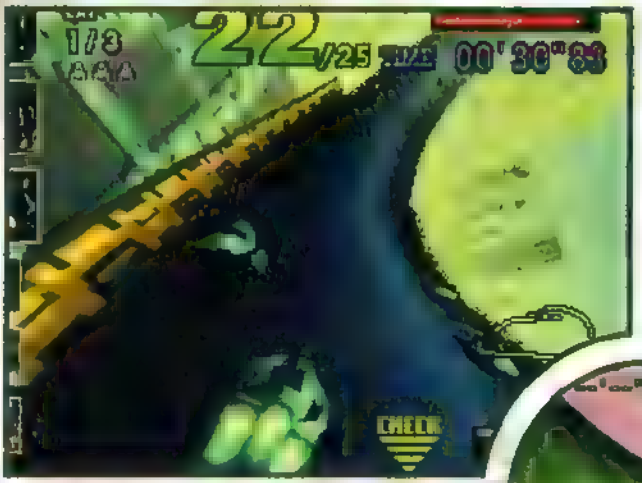
Attaque et défense

Votre véhicule peut se protéger (bouclier rouge) ou bien attaquer les autres concurrents en tournant sur lui-même. La maîtrise de ces deux techniques n'est pas si évidente et il faut jouer assez longtemps avant que votre placement ne soit correct et que le timing pour les déclencher ne devienne naturel.





Animation incroyable, gameplay géant



Deep Fear

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Resident Evil
SAUVEGARDES : Oui
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUES : Non
DIFFICULTÉ : Super facile
SPÉCIAL : Compatible analogique
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Appréciable

SEGA SATURN

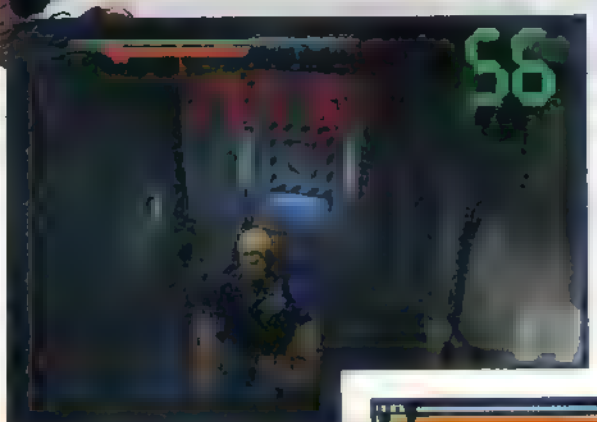
DEEP FEAR

Sega nous livre le dernier grand jeu de la Saturn. Un Resident Evil-like qui devrait débarquer en Europe avant la fin d'année.

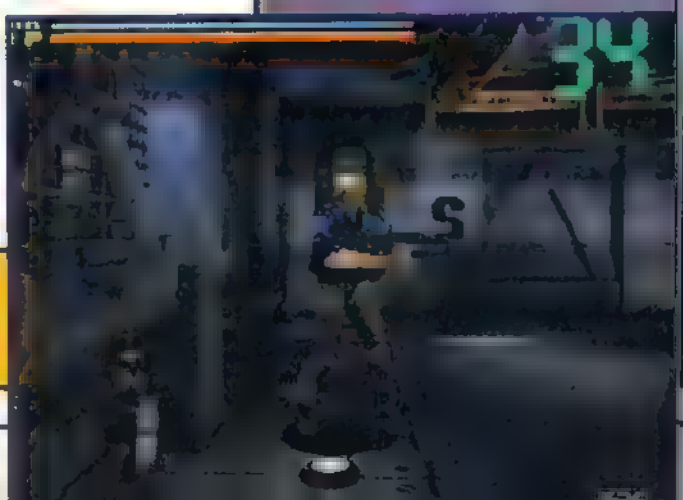
Trois heures que je me balade dans le complexe. Pas un chat. Gina Wiseberg ne cause pas trop, Sharon non plus pas la peine d'aller les voir. Quant à Anna, elle me fait penser à Stallone... en black. Ça m'énerve. Comment peut-on être aussi disproportionné ? Depuis que Mooky s'est fait étripe sans aucune classe, je me sens seul. Le pauvre gars s'est contenté de hurler, sans bouger, sans cogner avec ses petits poings. Navrant. Fidèle à lui-même. Je me rends dans les appartements. Danny m'attend, il me parle, en anglais. Je le comprends et ne me préoccupe pas des sous titres en japonais qui font assez joli. Je ressors. Trois créatures, grotesques, on se demande pourquoi on parle de génie génétique. Je tire, difficile de viser : putain ! j'ai bu ou quoi ?! Je jette un oeil à mon barda. Huit guns différents. A vrai dire le fusil à pompe Mossberg me suffit. Je zone, en regardant les niveaux d'oxygène dans les différentes pièces. Le stock de grenades à air est inépuisable alors j'en balance sans compter, sans me soucier de l'O2. Pas la peine de stresser.

Un Resident à la cool

Tout a commencé quand ce sous marin s'est vautré sur notre base. Puis, ces créatures ont commencé à apparaître. En fait, c'est un virus qui transforme tout le monde en guignol ridicule. Tout le monde, mais pas moi. Le professeur Wiseberg m'a expliqué que mon coup de froid rendait le virus inactif. J'ai le nez qui coule, c'est tout. Depuis, tout va de mal en pis. C'est même carrément le bordel. Et s'il n'y avait que ça. Danny et Anna se prennent la tête, le commandant Dawkins est un escroc, Silver des Seals se pointe alors que je suis responsable du décès de sa soeur... on se croirait dans Dallas, en plus gore. Alors les missions se succèdent. Vas-y John fais-ci, fais-ça, trouve mon chien, va secourir



Durant la partie, des scènes de compte à rebours sont censées mettre un peu de tension... Seulement, on a encore trop de temps.



La visée dans les combats pose bien des problèmes. Heureusement, on ne manque jamais de munitions.

EDITEUR . . . . . .SEGA
DISPO. EUROPE . . . . . .FIN 1998

7/10

Wiseberg, répare le système d'aération, bute la souris mutante qui a bouffé la clé du submersible... Le tout à faire dans le bon ordre, sinon, impossible d'avancer. Et j'ai bien envie de voir ce que contiennent ces deux CD ! Beaucoup de cinématiques - d'ailleurs quelqu'un peut-il me dire pourquoi elles sont si laides - et le complexe sous-marin gigantesque sobrement décoré, presque trop. On ne peut pas tout décorer comme le commissariat de Raccoon. Le Guiness Book l'a enregistré au titre de «commissariat le plus classe».

Ambiance ! Ambiance !

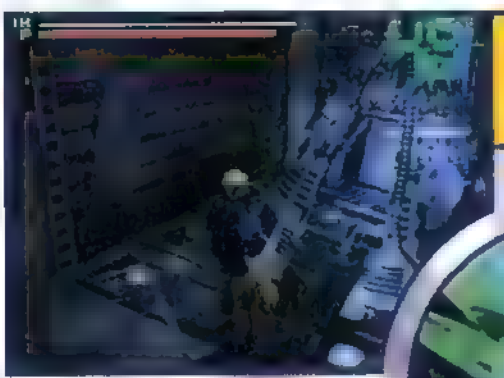
C'est vrai, une base de cette trempe ce n'est pas la panacée question déco. C'est pour l'ambiance paraît-il. Avec deux mutants à botter tous les quarts d'heure, on fait mieux question rythme. Pas de réelles surprises. Je me demande même si je ne ferais pas mieux de mater un film. Ils passent Zombies de Romero ce soir. Alors bien sûr, on passe du temps à courir d'un côté à l'autre de la base, mais c'est un jeu d'atmosphère, pas de course à pieds ! Soins infinis, munitions infinies, sauvegardes illimitées.. on croit rêver. C'est du Resident light ? Du jeu d'atmosphère pour abrutis ? Difficulté zéro conclusion ambiance naze. Pourtant dur de décrocher. Les énigmes sont simples, le jeu tout de même plutôt joli, même si les cinématiques datent un peu et on avance en voulant tout voir de ces deux CD. Et puis, à côté de l'intrigue principale, on se pose un tas de questions : Gina sortira-t-elle avec John ? Danny et Anna fileront-ils le parfait amour ? Amalric Dubois est-il vraiment homo ? C'est le syndrome Les Feux de l'Amour, rien d'autre. En fin de compte, on passe un bon moment. C'est l'essentiel.

TSR

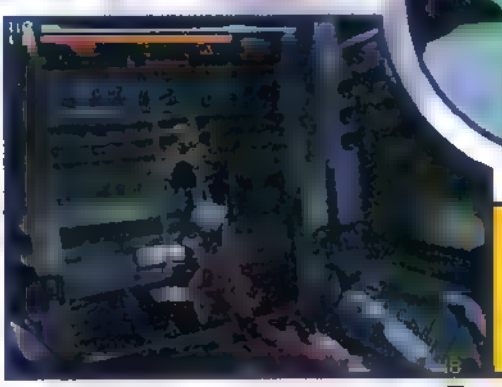
Ici le ravitaillement en munitions ainsi qu'un point de sauvegarde. On retrouve ce genre de salle tout au long du jeu, jusqu'à l'extrême fin.

Deux CD pour un jeu trop facile mais néanmoins prenant

La base s'effondre. John s'enfuit... Parviendra-t-il à sortir avec la prof ?

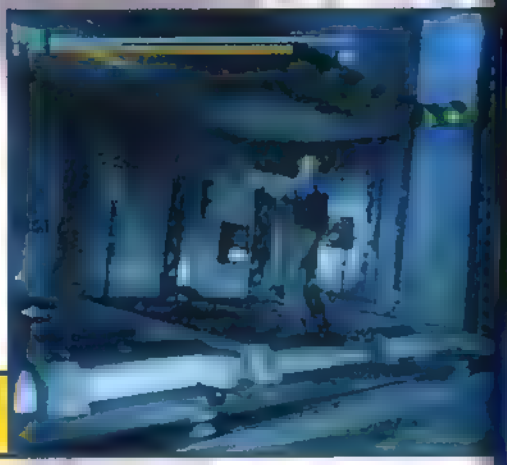


Une capsule spatiale qui explique bien des choses.

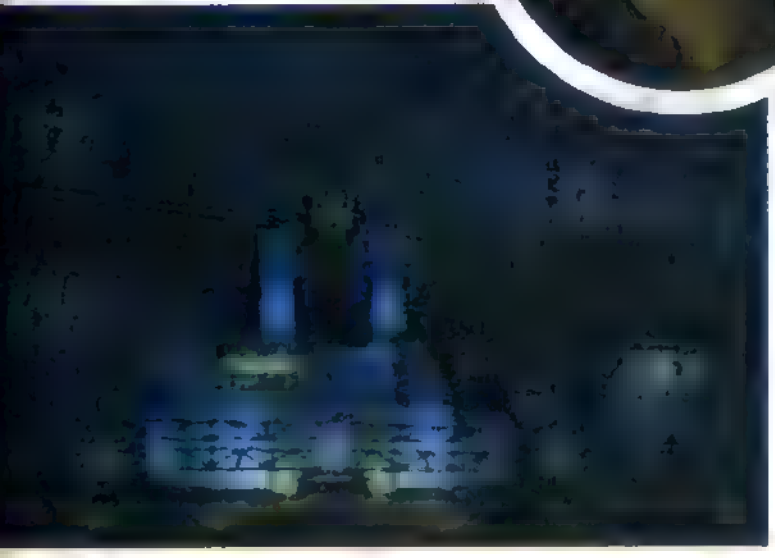


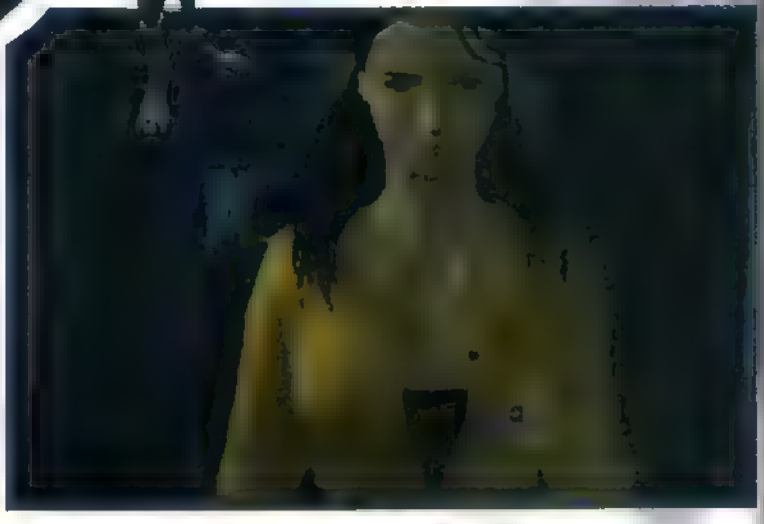
Le fusil à pompe restera la seule arme utile durant toute la partie, sauf contre le boss final.

Tourner le dos à l'ennemi ne l'empêche pas de frapper.



Certaines salles sont immergées. Là, le combat continue.





L'adieu aux armes

Voici les huit armes à votre disposition durant le jeu. Seul le fouet sera vraiment utile. Le reste c'est pour la déco.

Une fois cette grosse larve abattue, la fin sera proche. Un boss curieux qui ne se déplace pas.

VOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !

IMPORT DIRECT JAPON ! ... sur 32 bits

Commandez par Téléphone
01 42 45 63 63
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
*1mn 2h et 7 jours sur 7
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
VENEZ NOUS RENDRE VISITE !
10, rue de la Grange-aux-belles 75010 P
Métro Jacques-Bonsergent (Ligne 5)

GAME STATION

LE SUPERMARCHÉ DE L'IMPORT SUR PLAYSTATION & SATURN

Nouveau !! Magazines Japonais PS/SAT/N64

SATURN

Axel Dragoon RPG (Jap)	299,00 F
Capcom Generation Vol.2 (Jap)	369,00 F
Dracula X (Jap)	369,00 F
Dragon Force II (Jap)	399,00 F
D Third (Jap)	299,00 F
Deep Fear (Jap)	449,00 F
Evangelion -A girl friend made of steel (Jap)	499,00 F
Eve The Lost One (Jap)	449,00 F
Groove On Fight + Cartouche (Jap)	349,00 F
King Of Fighters 96 (Jap)	395,00 F
King Of Fighters 97 (Jap)	395,00 F
Last Bronx (Jap)	295,00 F
Lesnas II (Jap)	345,00 F
Lunar MPEG Edition (Jap)	395,00 F
Marvel Super Heroes (us)	295,00 F
Magical School Lunar (Jap)	445,00 F
Ogre Battle (Jap	395,00 F
Panelitia Story (Jap)	299,00 F
Pocket Fighter (Jap)	399,00 F
Puzzle Bubble 3 (Jap)	395,00 F
Quovadis II (Jap)	445,00 F
Riglord Saga 2 (Jap)	249,00 F
Sailor Moon Super S PLus (Jap)	395,00 F
Sakura Wars 2 (Jap)	449,00 F
Shining Force III scenario disk 2 (Jap)	365,00 F
Shining Force III scenario disk 3 (Jap)	365,00 F
Street Fighter Zero 3 (Jap)	199,00 F
Tactics Ogre (Jap)	379,00 F
Terra Phantastica (Jap)	299,00 F
The House Of The Dead (Jap)	199,00 F
The House Of The Dead + Gun (Jap)	299,00 F
Virtua Jap)	385,00 F
Wachenröder (Jap)	399,00 F
Waku Waku 7 + Cart. (Jap)	385,00 F
X Men Vs Street Fighter + Cart. 4 Mo (Jap)	385,00 F
Yuno Interdit aux - de 18 ans- (Jap, 2 CD	569,00 F
Zap ! Snowboarding Trix'98 (Jap)	245,00 F
Zeron Von Champ Dozzy J (Jap)	295,00 F

Tous les jeux français VEUFS a 199,00 Francs !!!!
Appelez-nous pour en savoir plus !!

Jeux NINTENDO 64 Versions Françaises

1080° Snowboarding	369,00 F	Mischief Makers	365,00 F
Banjo Kazooie	369,00 F	Mission Impossible	445,00 F
		Multi Racing Champ.	395,00 F
Chameleon Twist	495,00 F	Mystical Ninja Goemon	425,00 F
Clayfighter 63 1/3	495,00 F	NBA Courtside	365,00 F
Coupe Du Monde 98	399,00 F	NBA Pro 98	445,00 F
Cruisin' Usa	325,00 F	NBA Hang Time	399,00 F
Cruisin' World	365,00 F	NFL Quarterback Club 98	495,00 F
Diddy Kong Racing	365,00 F	Olympic Hockey 98	345,00 F
Doom 64	399,00 F	Pilot Wings 64	425,00 F
Dual Heroes	445,00 F	Quake 64	445,00 F
Duke Nukem 64	465,00 F	San Francisco Rush	475,00 F
Extreme G	399,00 F	Tetrisphere	325,00 F
F1 Pole Position	445,00 F	Turok	395,00 F
F1 World Grand Prix	365,00 F	Wayne Gretsky	399,00 F
FIFA 98	445,00 F	Olympic Hockey 98	445,00 F
Forsaken	445,00 F	WCW Vs NWO	445,00 F
Gulden Eye	395,00 F		
Hexen	465,00 F		
Hyper Olympics In Nagano	445,00 F		
ISS 64	369,00 F		
Killer Instinct Gold	495,00 F		
Lamborghini	395,00 F		
Mario Kart	445,00 F		
Mace : The Dark Age	465,00 F		
Madden Football 64	495,00 F		

D'autres titres sont annoncés !!
Pour en savoir plus ?
Minitel : 3615 GAME STATION*
Téléphone : 01 42 45 63 63

PLAYSTATION

Alundra (us)	349,00 F
Alundra (Jap)	349,00 F
Armored Core (us)	445,00 F
Armored Trooper Votoms Final (Jap)	345,00 F
Bio Hazard 2 + Guide + Card (Jap)	399,00 F
B.U.S.T.E. Legend Of Wonder (Jap)	399,00 F
Blue Sabre Knights (Jap)	445,00 F
Body Hazard (Jap)	299,00 F
Bomberman Fantasy Race (Jap)	449,00 F
Bomberman Wars (Jap)	499,00 F
Brave Fencer Musashiden (Jap)	199,00 F
Breath Of Fire 3 Jap)	199,00 F
Breath Of Fire 3 (us)	399,00 F
Bushido Blade 2 (Jap)	445,00 F
Challenger (Jap)	99,00 F
Clock Tower (All)	249,00 F
Clock Tower Ghost Head (Jap)	449,00 F
Crash Bandicoot 2 (us)	199,00 F
Dark Forces (us)	245,00 F
Destruga Jap)	495,00 F
Dolphin's Dream (Jap	495,00 F
Dragon Ball Final Bout (Jap)	99,00 F
Elemental Gear Bolt (Jap)	695,00 F
Final Fantasy 7 (Jap)	99,00 F
Final Fantasy Tactics (Jap)	199,00 F
Final Fantasy Tactics (us)	399,00 F
Front Mission 2 (Jap)	445,00 F
Front Mission Alternative (Jap)	445,00 F
Gall Gear (Jap	445,00 F
Gundart Polar Bloc (Jap)	445,00 F
Gundam a Generation (Jap)	495,00 F
Happy Hôtel (Jap)	449,00 F
K 1 Revenge Fighting Illusion (Jap)	449,00 F
Kaymen Kinymen (Jap,	445,00 F
Kaymen Kinymen 2 Jap)	445,00 F
Konami Antiques MSX Collection Vol 2 (Jap)	399,00 F
Lagnacure (Jap	449,00 F
Linda 3 Again (Jap)	399,00 F
Metal Gear Solid Jap)	495,00 F
Metal Gear Premium Pack Ltd (Jap)	649,00 F
Mobile Suit Z Gundam Jap)	599,00 F
Moonlight Syndrome (Jap	399,00 F
Namco Anthology Vol (Jap	445,00 F
Namco Anthology Vol 2 (Jap)	445,00 F
NBA Power Dunker 3 Jap)	399,00 F
Nightmare Creatures (us)	249,00 F
Overblood 2 (Jap)	495,00 F
Pocket Fighter (Jap)	445,00 F
Project Gaurus Jap)	445,00 F
Puyo Puyo Sun Esperl (Jap)	399,00 F
Puzzle Bubble 4 Jap)	399,00 F
Rally De Africa (Jap)	495,00 F
Real Bout Dominated Mind (Jap)	475,00 F
Rebus (Jap)	495,00 F
Rimoushi Kenshun (Jap)	449,00 F
Rival Schools (Jap	495,00 F
Saga Frontier (Jap)	199,00 F
Samourai Shodown IV Spécial (Jap)	495,00 F
Snow Break (Jap)	295,00 F
Soukaigi Jap)	495,00 F
Star Ocean Second Story (Jap)	495,00 F
Tamagochi (inclus Tamgochi officiel)	445,00 F
Tekken 3 (Jap	249,00 F
Tekken 3 (us)	295,00 F
Tenchu (Jap)	445,00 F
Time Crisis (Jap	99,00 F
The King Of Fighters 97 (Jap)	495,00 F
The Legend Of Heroes I & II (Jap)	495,00 F
Twinbee RPG (Jap)	485,00 F
Wizard s Harmony 2 (Jap)	649,00 F
World Cup Winning Eleven 3 (Jap)	445,00 F
X Men Vs Street Fighter Spécial Edit. (Jap)	445,00 F

Pour les titres français, n'hésitez pas à nous contacter pour passer commande ou sur le 3615 GAME STATION*

Bloqués à un jeu ??
Réjouissez-vous, on pense à vous !!

Guide Officiel Final Fantasy Tactics (vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Breath Of Fire 3 (vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Final Fantasy 7 (vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Saga Frontier (Vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Tekken 3 (Vers. US)	149,00 F
Guide Final Fantasy 7 (vers. JAP)	99,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (vers. US)	149,00 F
Guide Officiel Grandstream Saga (us)	149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (us)	149,00 F
Guide Officiel Alundra (vers. US)	199,00 F

EXCLUSIF !!

Premier Produit dédié DREAMCAST

V.M.S.

La Memory Card de la nouvelle génération de console n'est pas qu'une unité de sauvegarde !
Retrouvez le jeu **GODZILLA** intégré et connectez votre V.M.S. à celle d'un ami !!
Soyez l'un des premiers à profiter de la déferlante DREAMCAST !!

349,00 F

ACCESSOIRES

Memory Card 256 Ko	N64	99,00 F
Memory Card 1 Méga	N64	129,00 F
Memory Card 256 Ko	N64	149,00 F
Memory Card 1 Méga	PSX	79,00 F
Memory Card 1 Méga	PSX	119,00 F
Rumble Pack	N64	149,00 F
Pad Pack (us)		125,00 F
Pad Nintendo		169,00 F
Pad EASY		129,00 F
Pad TURBO		149,00 F
Pad Shock C		199,00 F
Pad Ascii Pad		199,00 F
Pad Chromy X		169,00 F
Cable Perifel		59,00 F
Cable Peritel		79,00 F
Cable Peritel RGB	SAT	129,00 F
Cable Peritel RGB NAVASHIA	N64	310,00 F
Joint Race Leader 35/64 PSX et N64		449,00 F
Adaptateur Universel MFX	N64	129,00 F
Adaptateur Universel	SAT	129,00 F
Rallonge Manette	PSX ou N64	69,00 F
Transcodeur NTSC/RGB ou PAL		399,00 F
Adaptateur secteur 110/220 volts		199,00 F
Action Replay CD version	PSX	199,00 F

REGLEMENT

- ❑ Carte bleue
- N° Carte bleue
- Date d'expiration
- ❑ Mandat-lettre
- ❑ Contre remboursement
- ❑ Chèque
- Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

GAME STATION VPC
10, Rue de la Grange aux belles 75010 PARIS
Tel : 01 42 45 63 63 Fax : 01 42 45 66 66

Nom ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Ville : ..... Code Postal : ..... Tel : .....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRIX
+ Frais de port			
		TOTAL	

Frais de port pour chaque titre : 30,00 Frs Colissimo Chronopost -
Consoles : 50,00 Frs Colissimo Chronopost - Combo sur console jap : 80,155 Frs Colissimo Chronopost
Dom-Tom : 80,00 F (Uniquement par CB, Chèque ou Mandat Poste). Envoyez nous votre liste.

Prix valables uniquement pour la Vente Par Correspondance

Brave Fencer MusashiDen

NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : Action RPG
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTE : Facile
SPECIAL : Compatible Dual Shock
EXISTE SUR : Rien d'autre
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Recommandée

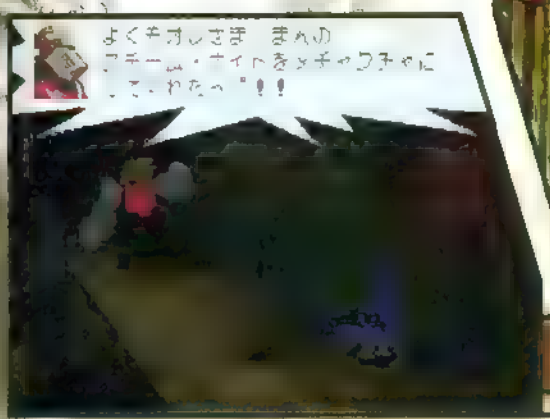
PlayStation

BRAVE FENCER MUSASHIDEN

MusashiDen se défend assez bien graphiquement parlant

Pour sauvegarder et retrouver son énergie, il suffira d'aller à l'auberge du village

Après la saga Secret Of Mana, Square se relance enfin dans l'action-RPG pour notre bonheur



L'affreux Boldo qui a enlevé la princesse fera quelques apparitions pour entraver votre route

Bretteur japonais légendaire, Miyamoto Musashi est le premier samouraï à avoir mis en pratique le principe du combat à deux sabres de type «Nitôryô» Ça, c'était pour l'histoire. Maintenant, le jeu. Résolument comique, il commence au moment où Musashi et Kojirô s'apprêtent à entamer leur duel légendaire qui n'aura pas lieu car Musashi disparaît, invoqué dans le royaume de Yakuniku qui nécessite l'aide d'un héros. Enlèvement de princesse, transformations de paysans en zombis, incendies criminels et boss énormes seront le lot quotidien du joueur dans cet action-RPG finalement très classique. Car, à la manière d'Alundra, le joueur garde un point central (ici le village) à partir duquel il est possible d'aller n'importe où, à condition de posséder les aptitudes nécessaires comme nager ou déplacer des rochers. Vous l'aurez compris, ces capacités vous seront données dans l'ordre du scénario, ce qui vous permettra d'avoir au début le sentiment de progresser mais qui, par la suite, vous frustrera par trop de linéarité.

Personnages attachants mais jeu linéaire

Techniquement, Musashi est assez réussi. Et même si quelques chevauchements de polygones ont parfois lieu, on est quand même loin des bugs d'affichages d'autres jeux du genre, comme Tomb Raider II. En ce qui concerne la 3D, l'animation est de bonne facture, mais c'est au niveau des

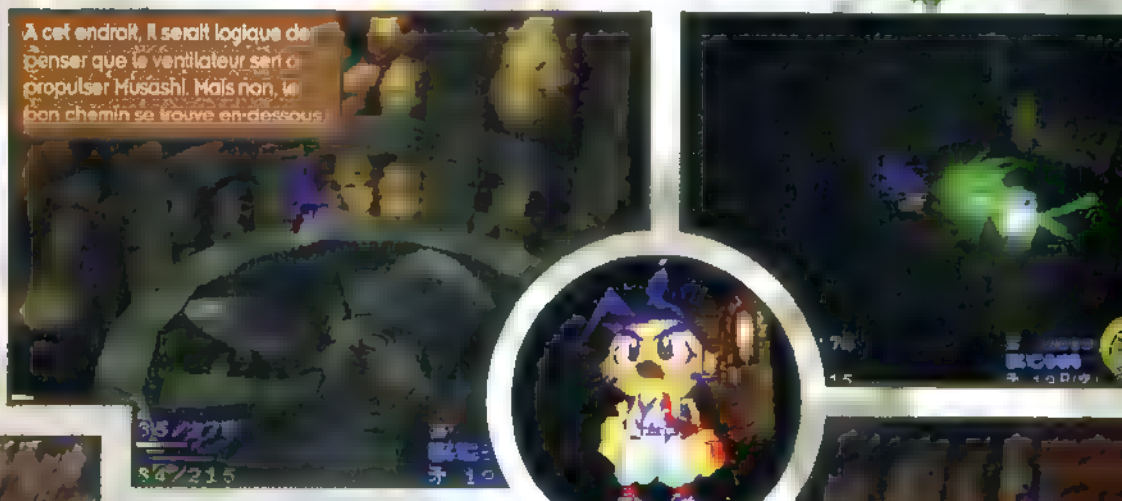
EDITEUR . . . . . SQUARESOFT

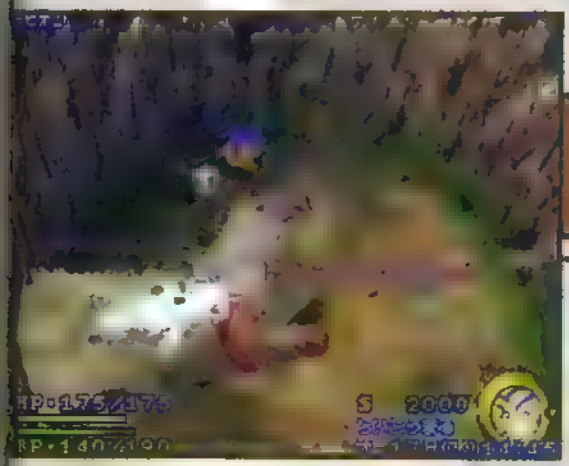
DISPO. EUROPE . . . DATE NON COMMUNIQUÉE

7/10

angles de vue, souvent mal choisis, que le soft commence à pecher. Les déceptions techniques continuent ensuite avec des musiques très moyennes qui ne mettent pas vraiment le titre en valeur. D'un autre cote, on ne peut pas reprocher à Musashi quelques petites innovations comme l'alternance jour-nuit, le get in system qui permet de vo er les techniques des ennem s pour se les approprier, ou encore le système de frappe avec deux épées différentes qui offre la possibi ité d'établir plusieurs types d'attaques Le plus gros reproche à faire à MusashiDen, en fait, rés.de dans la construction même du jeu Un déroulement assez ineaire et un scénario un peu trop conducteur sont, en effet, à mon avis les gros points faibles. Pour e reste, c est du tout bon, surtout en attendant Zelda 64.

Greg





Ce boss n'est pas très redoutable une fois qu'on a compris la marche à suivre qui consiste à déclencher des secousses pour qu'il prenne des bombes sur la tête

Pose pour obtenir le pouvoir du géant sauteur, vous ne pourrez pas traverser ces ronces

Squaresoft renoue avec l'action-RPG

Musashi vient d'obtenir la maîtrise de la Terre.

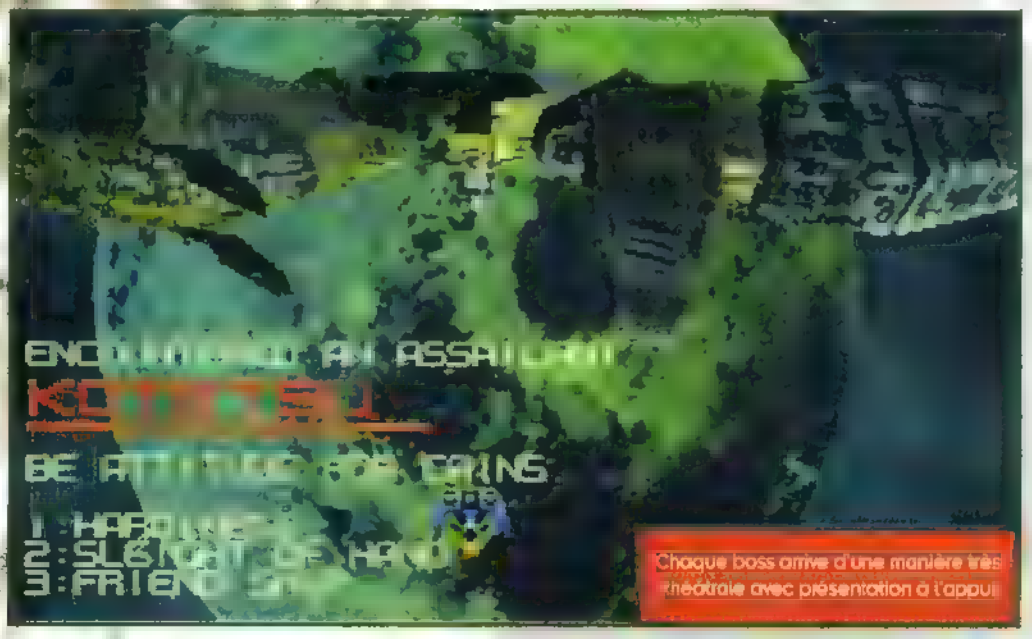
rochers sont injustifiées mais nombreuses

Radiant Silvergun

NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
GENRE : Shoot em up
SAUVEGARDES : Oui (1 slot)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
CONTINUES : 9
DIFFICULTE : Très Difficile
SPECIAL : -
EXISTE SUR : Arcade
COMPREHENSION DE LA LANGUE : Inutile

SEGA SATURN

RADIANT SILVERGUN



Chaque boss arrive d'une manière très théâtrale avec présentation à l'appui

Pfff, assez... j'en peux plus, arrêtez, c'est trop bien ! Pourquoi faut-il que les meilleurs jeux d'une console sortent alors que cette dernière est à l'agonie ? Car oui, la Saturn est plus ou moins à l'agonie, avec la Dreamcast qui sort le 20 novembre prochain. Et finalement, dans un sens, c'est pas si mal, car si c'est pour avoir des jeux comme Radiant Silvergun (qui est, excusez-moi de briser le suspens de la fin d'article, le meilleur shoot'em up sur 32 bits), on se dit que c'est trop bien les consoles mortes. Mais revenons à notre merveille qui propose à deux joueurs simultanément de franchir cinq niveaux découpés eux-mêmes en cinq sections. Pour traverser ces endroits magnifiques mais bourrés d'êtres hostiles, chaque joueur a accès à 6 armes différentes, chacune possédant ses propres puissances et caractéristiques.

Explosions, ennemis par millions, tirs en rafale, pas de doute, c'est un shoot !

Ce boss reprend vos armes après les avoir bien évidemment amplifiées

Originalité et réalisation fantastique

En plus de cela, le joueur pourra utiliser une épée d'énergie qui lui permettra de faire disparaître certains projectiles ennemis. Bien utilisée, elle peut sortir le joueur de nombreux mauvais pas, notamment dans les étroits couloirs où sa puissance destructrice au corps à corps fera merveille. Proposant un panel de décors fabuleux, toujours en mouvement et jamais

EDITEUR . . . . . TREASURE

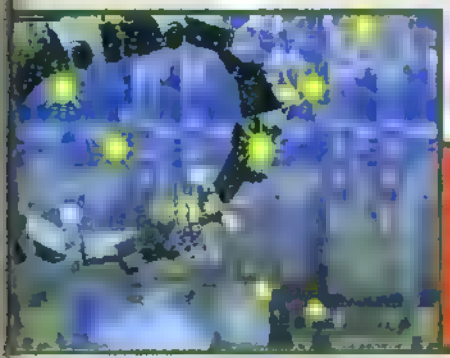
DISPO. EUROPE . . . DATE NON COMMUNIQUEE

8/10

semblables, Radiant Silvergun peut se targuer d'être un soft complètement speedé. Avec aucun temps mort pour le joueur, et pas moins de 5 ou 6 boss par niveau s'enchaînant, le jeu se vit comme une grande descente vertigineuse qui ne s'arrête nullement, offrant de perpétuelles montées d'adrénaline. Les musiques, qui prennent à contre-pied toutes les bandes sonores des autres jeux de ce style, proposent des harmonies étranges comme si le compositeur de Treasure avait inventé la variété symphonique. Et même si le jeu ralentit parfois lorsque deux joueurs à l'écran balancent toutes leurs armes sur un boss qui occupe la totalité de l'écran, on peut dire que la réalisation ainsi que l'ambiance qui se dégage sont complètement phénoménales.

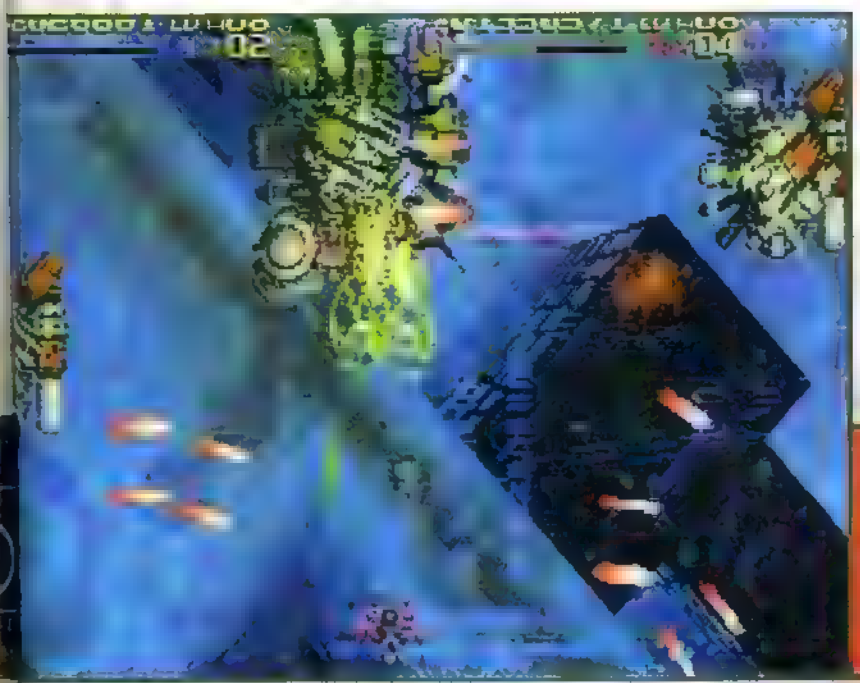
Greg

Contre ce serpent géant mécanique la radiant sword est de rigueur



Un vaisseau gigantesque qui va vous emprisonner dans sa structure pour pouvoir vous viser plus tranquillement

La Saturn reste la meilleure console pour shoot'em up



Les décors sont parfois chargés de frames qui vous empêcheront de bien comprendre

Pocket Monster Stadium

NBRE DE JOUEURS : 1 à 4
GENRE : Battle RPG
SAUVEGARDES : Oui (4+cartouche GB)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Difficile
SPÉCIAL : Utilise le 64GB pack
EXISTE SUR : Game Boy
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Recommandée

NINTENDO 64

POCKET MONSTER STADIUM

Etant donné que ce qui rapporte encore à Nintendo au Japon se nomme Pocket Monster, l'éditeur se devait de sortir ce lucratif produit.

Pocket Monster.. Les gens savent plus ou moins ce que c'est, mais généralement moins que plus, du genre : «Ah oui, la souris épileptique» ou encore «C'est e Tamagotchi de Nintendo» (dixit RaHaN) Malheureusement, tous ces pauvres gens sont dans l'erreur. Pocket Monster est un simple RPG sorti sur Game Boy en 1995 et qui n'en finit plus de ravir les jeunes enfants japonais qui adorent le principe Vous êtes un jeune garçon qui rêve de devenir le plus grand Pokemon Trainer (entraîneur) et, dans ce but, vous allez parcourir le monde pour capturer le plus de Pocket Monsters (ou Pokemon) possible. Bien sûr, vous rencontrerez des ennemis, que ce soit des entraîneurs comme vous ou de simples Pokemon sauvages Pour combattre, vous devrez employer vos propres Pokemon qui, au fur et à mesure de l'aventure, évolueront, apprendront de nouvelles techniques et deviendront ainsi plus forts. Etant donné qu'il existe 151 races différentes dont certaines qu'il est impossible d'obtenir sans l'aide d'amis (on peut jouer en link), le jeu peut durer très longtemps.

Du noir et blanc aux polygones lissés

Pokemon Stadium, quand à lui, n'est pas vraiment un RPG. Il ne fait que reprendre les sauvegardes de la version Game Boy pour permettre aux Pocket Monsters qu'on a élevés d'apparaître dans le jeu qui se résume en une suite de défis et de com-

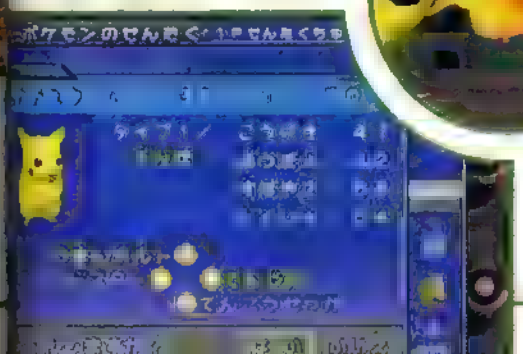
EDITEUR . . . . . .NINTENDO
DISPO. EUROPE . . . . .COURANT 1999

Ceux qui ont la GB 4/10 Pour les autres 8/10

bats. Le joueur ne possèdant pas de Pokemon assez puissants ou ne détenant pas e jeu Game Boy devra utiliser des Rental Pokemon déjà présents dans la cartouche. Mais, vous l'aurez compris, le principal intérêt de ce soft est avant tout de proposer aux joueurs Game Boy de nouveaux défis sur la N64. Ceux qui n'ont jamais joué à Pokemon de leur vie se retrouveront devant une suite de combats style RPG avec des menus et des actions contre des monstres qui ne leur sont pas familiers. Par ailleurs, on peut stocker des Pokemon de sa Game Boy sur la cartouche N64, si par exemple la cartouche est pleine ou encore si on veut recommencer l'aventure sans perdre ses précédents Pokemon. Un jeu à l'intérêt très limité donc pour qui n'a pas la version GB. Personnellement, je suis un fan de Pocket Monster donc j'adore, mais qui en France est dans le même cas ? Un titre techniquement réussi mais qui risque de passer au-dessus de beaucoup de personnes...

Greg

Mon Pikachu s'en est pris plein la tronche



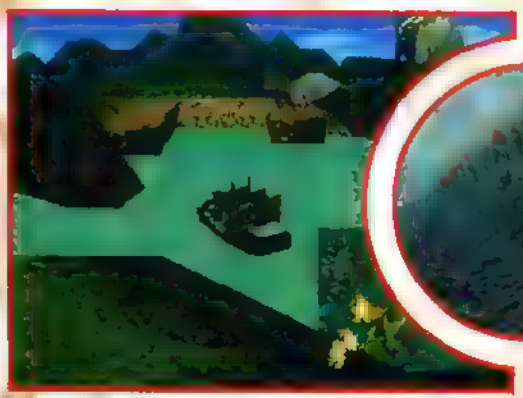
Star Ocean Second Story

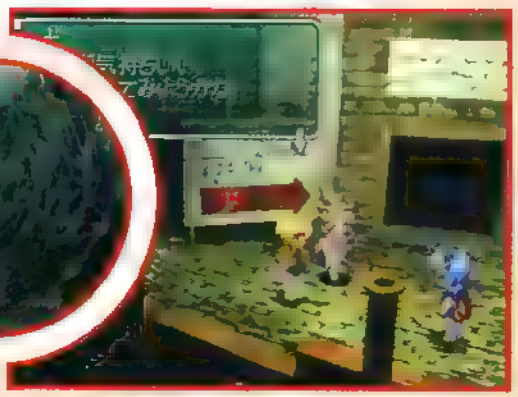
NBRE DE JOUEURS : 1
GENRE : RPG
SAUVEGARDES : Oui (1 bloc)
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : Aucun
CONTINUE : Illimités
DIFFICULTÉ : Facile
SPÉCIAL : Dual Shock
EXISTE AUSSI : Rien d'autre
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : Recommandée

PlayStation

STAR OCEAN SECOND STORY

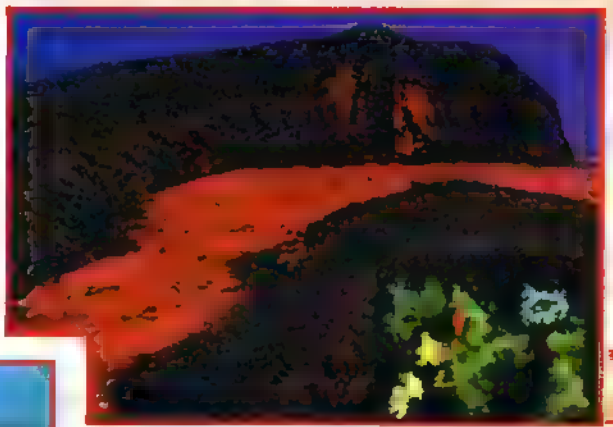
Les graphismes des villages sont particulièrement soignés.





D'un côté un jeune terrien du comité de défense tente d'élucider le mystère d'un champ de force sur la planète Milokinya, de l'autre, une jeune habitante de la planète Exper va essayer de découvrir l'origine du grand météorite surnommé Sorcery Globe qui s'est écrasé il y a trois mois de cela. Par un pur hasard, les deux héros Claude et Lena vont se retrouver ensemble et décideront de faire équipe pour résoudre leurs problèmes. Et à partir de là tout change selon que le joueur a choisi d'incarner Lena ou Claude. Car contrairement à la grande majorité des RPG, Star Ocean 2 propose de jouer avec 2 personnages différents, ce qui en soi ne change pas excessivement le scénario, mais permet d'amusantes petites variations de point de vue et d'intérêts. Jouez Claude et vous n'aurez qu'une hâte : pouvoir rentrer sur Terre pour revoir votre père. Si vous êtes Lena, vous serez subjuguée par ce jeune garçon aux vêtements étranges qui doit certainement être le héros de la légende.

Après le cultissime Bust a Move, Enix nous offre enfin un RPG dont il a le secret sur 32 bits.



Les sorts à zone d'effet vaste sont toujours impressionnants.

Se noyer dans un verre d'océan

Vu sous cet angle, Star Ocean est génial. Et c'est vrai, car il suffit de refaire le jeu deux fois dans la peau des deux personnages pour s'en rendre compte. Mais, malheureusement, il n'y a pas que cela. Pour commencer, les villages et lieux-dits d'exploration sont magnifiques, mais les déplacements en extérieur, tout en 3D, à la FFVII manquent beaucoup de finesse. Enfin, le principal défaut de Star Ocean 2, est sa lon

EDITEUR . . . . . ENIX

DISPO. EUROPE . . .UNE MER ÉTOILÉE

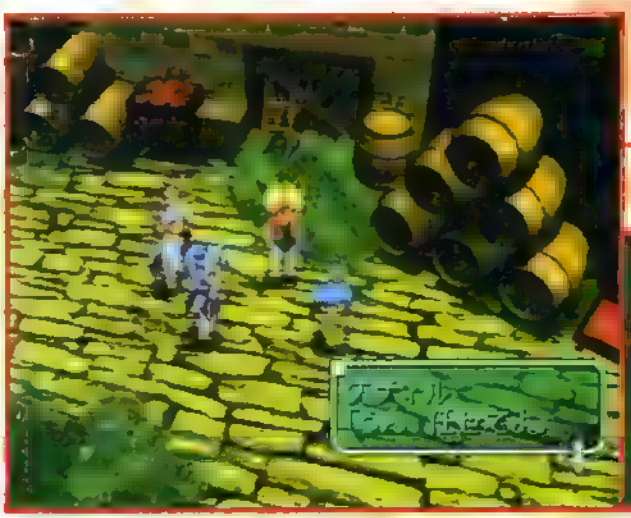
7/10

gueur. Non pas que je lui reproche d'avoir une grande durée de vie, mais le soft possède trop de longueurs, et surtout dans le scénario de Lena où il arrive parfois que vous ayez 20 minutes de discussion à l'écran sans pouvoir rien faire. C'est assez exaspérant, surtout si le joueur (comme 99 % de nos lecteurs) ne comprend rien à ce qu'il y a d'écrit. Et c'est bien dommage, car avec sa fantastique ambiance, son système de personnalités et ses scénarios secondaires «Private Events» qui peuvent transformer les relations entre les divers personnages (qui va sortir avec qui à la fin du jeu ?), SOS2 est un petit bijou d'originalité. Un très bon RPG, mais hélas un peu mou.

Greg

Il arrive que les vues en phase de combat soient particulièrement éloignées.

Enix nous offre enfin son premier RPG 32 bits

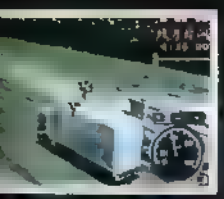


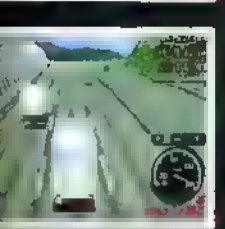
Zoom

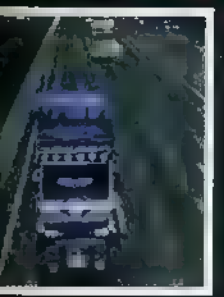
Zapping Japon/USA

Toutes les sorti

A la rentrée, au Japon, on préfère acheter des jeux plutôt que des livres scolaires. Quand on sait que l'espérance de vie des nippons est la plus élevée du monde (selon l'ONU), on se dit que, quelque part, il ne serait pas stupide de les imiter !... C'était la minute philosophique du mois.







Art Truck Battle

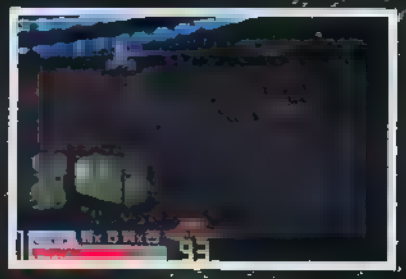
Si comme moi vous êtes une momie du jeu vidéo alors vous vous souvenez certainement des tous premiers jeux de caisses où il fallait parcourir une autoroute rectiligne vue de haut en évitant de percuter les autres véhicules ! Eh bien, Art Truck Battle reprend ce vieux concept : remplacez simplement les voitures par des bahuts de 40 tonnes décorés comme les bras de Kendy, rajoutez des polygones, quelques virages, un camionneur concurrent et le tour est joué. Big problème, la jouabilité n'a malheureusement pas évolué en 15 ans. La direction est prise intégralement en charge par la console et votre rôle se résume à choisir la voie sur laquelle vous souhaitez aller, à déclencher le clignotant et à appuyer sur la pédale de frein de temps en temps. Pour être clair, circulez, y a rien à voir...

Willow

1/10

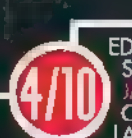
EDITEUR : HUMAN
SORTIE EUROPÉENNE : VROUM, VROUM
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

Crisis City



Imaginez un jeu qui utiliserait la représentation de Resident Evil (avec des vues de caméra changeantes et imposées) pour un genre axé 100 % action. Et bien c'est ce que nous propose ce titre à la réalisation 3D moyenne. Vous dirigez un petit personnage (choisi parmi sept autres) dans un monde cyberpunk dont l'ambition est de détruire tous les renégats du coin. Il pourra essuyer les tirs ennemis en effectuant des roulés-boulés à la Nam 75 et locker les adversaires pour mieux leur trouer la peau. Doté d'un intérêt limité et d'une maniabilité bizarre due à l'inconfort de certains angles de vue, Crisis City ne remontera sûrement pas la cote dégringolante de Takara.

Kendy



4/10

EDITEUR : TAKARA
SORTIE EUROPÉENNE : JAMAIS, ON ESPÈRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

Dark Messiah

Dans la peau d'un jeune habitant de Tokyo, vous tombez accidentellement

dans les égouts de la ville avec une copine d'école qui semble aussi paumée que vous. Contrairement à ce que vous pensiez, lesdits égouts ne sont pas que sales. Ils sont aussi pleins de mutants tendance zombiesque ainsi que de gens étranges qui ont bâti une nouvelle civilisation sous la capitale japonaise. Vous passerez donc votre temps à courir (attention, le personnage s'essouffle) pour éviter les horribles monstres et à aller chercher telle clé pour ouvrir telle porte et ainsi espérer retourner un jour à la surface. Scénario original et fouillé, frissons assurés, voilà un bon jeu d'aventure en puissance mais qui est tout en japonais.

Greg

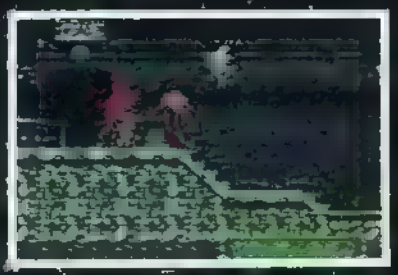
6/10

EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE : LES ÉGOUTS ET LES COULEURS
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDER

Dracula X

Jeu cultissime et hit absolu de la PlayStation, Dracula X arrive enfin sur Saturn après plus d'un an d'attente. Alors, alors ? Ben... peu de motifs de réjouissance. Le jeu ralentit pas mal, les loadings sont beaucoup plus longs et certains bruitages sont carrément grossiers. Les plus de cette version ?

...es japonaises et US



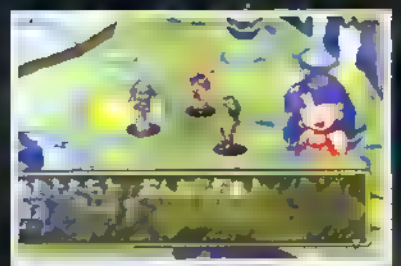
Deux parties de château inédites, des nouveaux objets et un personnage jouable supplémentaire, Maria. Alors bien sûr, le jeu reste fantastique, à posséder d'urgence et même plus vite que cela, mais Konami au lieu de profiter des avantages de la console en matière de 2D a préféré transférer son jeu sans le reprogrammer vraiment. Obligatoire, mais scandaleux. Ça énerve, hein ?

Greg

8/10

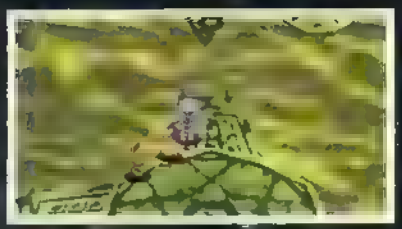
EDITEUR : KONAMI
SORTIE EUROPÉENNE : VIAD TIEPI
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

Grandia Digital Museum



Qu'est-ce donc ? Un Grandia 2 ? Non pas du tout ! Comme l'explique le patron de Game Arts dans la notice, c'est un petit peu un melting-pot de ce que l'univers de Grandia propose, afin que les fans du jeu Grandia puissent retrouver leurs héros favoris, revoir les scènes importantes du scénario et découvrir l'histoire sous un nouvel angle. Le jeu est donc un semi-RPG avec des combats, des explorations de labyrinthes, mais sans quête ni but précis. Original et amusant, il mérite un 9 si vous êtes fan de Grandia. Sinon, achetez d'abord le jeu, dont ce petit divertissement est tiré.

Greg



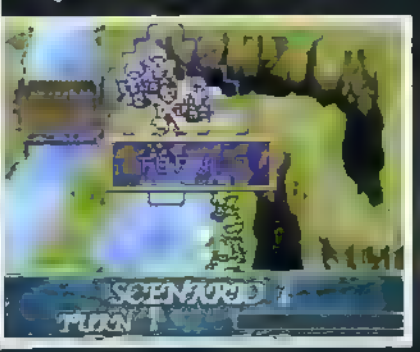
5/10

EDITEUR : GAME ARTS
SORTIE EUROPÉENNE : DIGITAL INTEGRATION
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

Langrisser 5

Les années passent, les Langrisser aussi. C'est amusant de constater que ce volet, le 5e, est techniquement moins abouti que les précédents, qui même s'ils n'étaient pas parfaits, tentaient de faire appel à la 3D. Ici, les graphismes très Super Famicom et les sprites à taille de fourmi règnent en maîtres. Comme toujours, le système des combats est assez spécial. Cette fois-ci le scénario, qui flirte avec la SF, promet autre chose qu'une banale guerre de royaumes. Personnages d'Urushibara, graphismes mignons et missions ardues : le fan de wargames à l'ancienne sera comblé. Mais sans renouvellement, le principe a quand même pris un sacré coup de vieux.

Greg



4/10

EDITEUR : MASAYA
SORTIE EUROPÉENNE : JACK LANG RESSERT ?
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

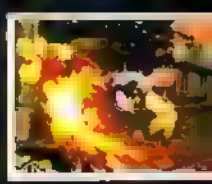
Real Bout Special Dominated Mind

Pas de révolution pour ce sixième opus de la célèbre série de SNK, juste quelques petits changements sur lesquels les puristes de la version Neo Geo et Saturn pourront toujours pinailler mais qui font toute l'originalité de cette édition un peu spéciale : les combats se déroulent désormais sur un seul plan, il n'est plus possible de détruire les limites des aires de combats et certains coups spéciaux ont été remplacés par d'autres, issus des épisodes précédents. En revanche, cette version PlayStation propose deux nouveaux personnages (soit 22 au total !), trois DA sympathiques, une technique inédite pour passer les attaques de vos adversaires et une jouabilité exceptionnelle fidèle à la version originelle. Un jeu de bastons 2D technique, rapide, parfaitement réalisé qui par la richesse de ses enchaînements vous fera aisément oublier X-Men VS Street Fighter de Capcom.

Willow

7/10

EDITEUR :
SORTIE EUROPÉENNE : HEY DJAMON, C'MOI !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE



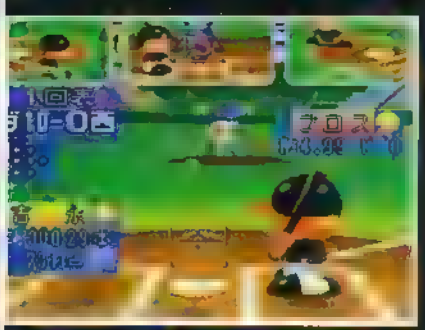
Zoom

Zapping Japon/USA

Jikkyô Powerful Pro Baseball 98

Spécialité de Konami depuis des années, la série des Pro Baseball est un genre de soft très particulier qui n'a jamais attiré les foules en France à cause, certes, du peu de popularité de ce sport dans nos contrées, mais surtout à cause de la représentation peu banale des joueurs qui ressemblent tous à des oeufs. Le jeu est très complexe, difficile et avec énormément de menus en japonais qui rebuteront les rares fans français de ce sport. Le seul intérêt, en fait, est la démo jouable de Metal Gear Solid incluse dans la boîte. Et là, c'est trop bien...

Greg



EDITEUR : KONAMI
SORTIE EUROPÉENNE : COURIR MAISON
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE

5/10

Kagero

Dans la peau de la fatale Mylénia, le joueur doit protéger la demeure de ses maîtres, des divers héros qui viennent en piller les trésors. Antithèse parfaite du RPG classique (ici, vous êtes le méchant), ce jeu propose une ambiance fantastique, des possibilités incroyables et un taux de plaisir ludique rarement atteint. A chaque chapitre, de nouveaux ennemis arrivent et vous devrez installer des pièges les plus vicieux possibles pour qu'ils n'en ressortent pas vivants tout en évitant vous-même d'être tué. Suite du médiocre Devil's Deception, ce jeu est fantastique mais injouable pour les non-japanisants. Personnellement, j'adore !

Greg

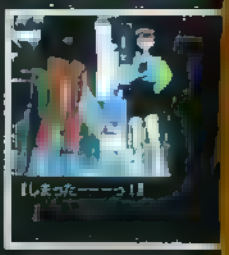
EDITEUR : TECMO
SORTIE EUROPÉENNE : LICENCE TO KILL
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE

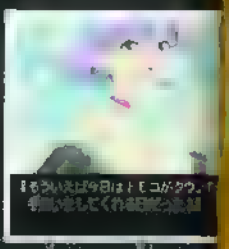
7/10

Dakishimete

Après Double Cast, voici le second Yaru Dora de Sony, ce qui signifie en japonais «feuilleton où l'on agit». Vous l'aurez compris certainement, nous avons affaire ici à un jeu d'aventure du style dessin animé interactif. Le héros est un brave étudiant qui écrit l'horoscope dans un canard de jeunes filles pour se faire un peu d'argent et qui un jour va rencontrer une jeune fille amnésique. La suite du scénario dépendra des décisions du joueur qui devra choisir son attitude et ses réponses... tout en japonais. Dommage, c'était techniquement très bien fait.

Greg





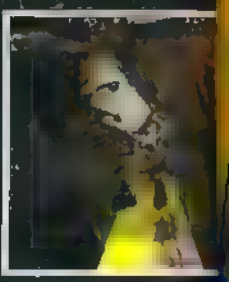
EDITEUR : SONY
SORTIE EUROPÉENNE : SERRE-MOI FORT
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INDISPENSABLE

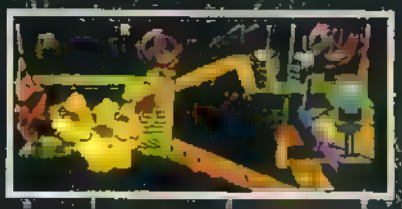
4/10

Hello Charlie !

Après l'intro magnifique mais ennuyeuse au possible, l'être humain se rend compte une fois de plus qu'il est toujours possible de repousser les limites de la médiocrité dans un jeu vidéo. Imaginez un instant (attention ça va être dur) que vous incarnez un oeuf en salopette dans une usine de sidérurgie envahie par des monstres et dont les poutres s'effondrent sur vous. Imaginez maintenant que ce jeu même pas beau vous sera vendu au prix de Star Ocean 2 ou de MusashiDen avec un sourire non dissimulé de la part de votre vendeur ravi de se débarrasser de ce soft qu'il n'espérait plus vendre. Ah oui, pour les «mal-comprenants» : c'est le plus mauvais produit du mois.

Greg





EDITEUR : ENIX (!)
SORTIE EUROPÉENNE : REVOIR CHARLIE !
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

1/10

achetez vendez CYNER J aux meilleurs prix

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	04 42 23 27 66
CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	02 33 53 35 17
COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	02 33 45 68 95
DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	01 69 03 45 70
ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	01 60 80 17 47
LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	05 46 50 56 96
LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	02 98 21 09 93
LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	05 55 10 97 97
LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	04 78 37 15 13
MARMANDE	CYNER-J	8 bis, allée Gambetta - 47200	05 53 20 88 13
MARSEILLE	JEUX ACTUELS	159, rue de Rome - 13006	04 91 48 56 92
MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	03 81 94 93 95
STRASBOURG	CYNER-J	9 rond-point de l'esplanade - 67000	03 88 60 24 24
MORCENX	CYNER-J	18, place Aristide Briand - 40110	05 58 04 19 68
NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	04 93 71 55 71
ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	02 38 62 65 55
ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	05 46 38 81 00
ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	05 46 99 81 25
ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	05 90 88 42 63
VIENNE	CYNER-J	25 bis, rue Joseph Brenier - 38200	04 74 53 55 63
RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	21 27 77 11 19

Vous êtes un du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au **05.46.99.81.25**

VIVEZ VOTRE PASSION

CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés

CYNER J

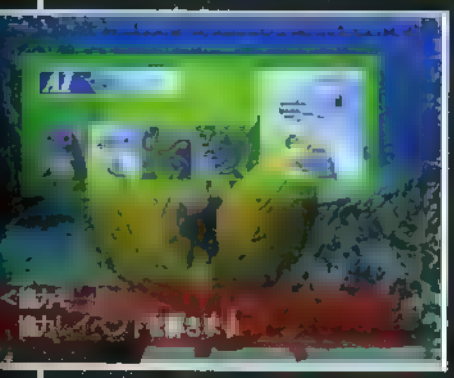
Zoom

Zapping Japon/USA

Blue Legend Of Water

Vous êtes la gentille Maya, fille du chef d'une mission d'exploration sous-marine à la recherche de l'ancienne civilisation engloutie Mû. Plongeuse confirmée, Maya est en plus la très bonne copine du dauphin Ruka, à qui le joueur donnera des ordres simples comme : aide, cherche ou attends. Partagé entre les phases d'aventure carrément lourdes mais très jolies dans le bateau et les scènes d'action sous-marines passionnantes mais laides, Blue reste finalement un jeu moyen. Dommage...

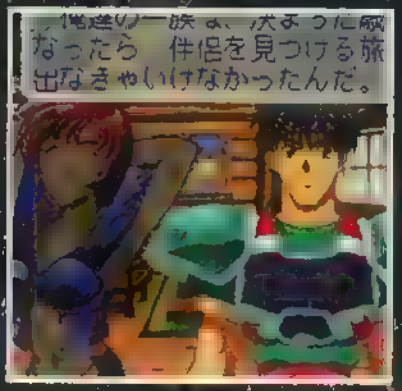
Greg



EDITEUR : HUDSON
SORTIE EUROPÉENNE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

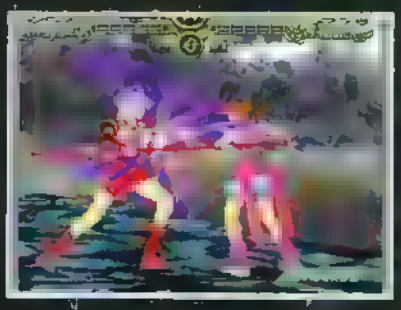
5/10

Blue Breaker Burst



Sorti l'an dernier, Blue Breaker était un jeu de rôles classique où vous deviez trouver une épouse parmi les filles qui vous accompagnaient dans l'aventure. Ici, il suffira d'en choisir une pour frapper sûr les autres, car c'est à un semblant de Soul Blade que vous convie Human. Peu de coups, des personnages raides et une réalisation moyenne, voilà qui calmera les quelques amoureux de la baston qui pensaient trouver leur compte avec BBB qui ne représente finalement qu'une collection de cruches virtuelles qui ne savent pas se battre.

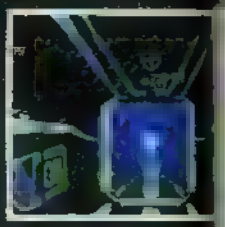
Greg



EDITEUR : HUMAN
SORTIE EUROPÉENNE : FAITES L'AMOUR PAS LA GUERRE
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

3/10

Namco Anthology 1



Namco persiste et signe dans sa quête de ressortie des vieux trucs laids et inintéressants auxquels aucun européen ne voudrait jouer. Cette fois-ci, nous avons droit à d'anciens jeux de la Nes ou de la Megadrive. Détail intéressant, on peut jouer aux versions originales ou à celles remises au goût du jour. Mais qui désire rejouer à Babel, Star Luster et Wrestleball ? Il reste bien Haô no Densetsu, vieux wargame de la Nes qui est presque pas mal, mais dans ce cas, autant acheter un bon jeu de ce style sorti l'an dernier, genre Super Robot Taisen. Mais je dis ça comme ça, hein.

Greg

EDITEUR : NAMCO
SORTIE EUROPÉENNE : OUI, NE RIEZ PAS
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : POUR LE JEU 2D

3/10

Soldivide

Soldivide est un soft à mi-chemin entre le jeu de combats et de tirs. Très répétitif dans son déroulement, vous enchaînerez des affrontements (à deux francs) en utilisant diverses options de magie allant de la foudre à la "classique" tempête. L'action se présente sous la forme d'un jeu de tirs austère dans lequel vous changerez de tableaux après avoir vaincu les cinq ou six ennemis de l'écran. Côté réalisation, Soldivide bénéficie de la puissante technologie 16 bits avec ses sprites minuscules en 2D et ses animations quatre étapes dont les seules qualités seront de préserver de l'usure les processeurs 3D de la Play. Ce titre sera à n'en pas douter un futur hit des rayons d'échange dans les magasins.

Kenju

EDITEUR : ATLUS
SORTIE EUROPÉENNE : BEEEH
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

2/10

Club Européen du MULTIMEDIA

Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

C'est le bon plan! pour acheter tes jeux moins chers !

01 Street Racer Pour PSX
02 Need For Speed 3 Pour PSX
03 Snow Racer 98 Pour PSX
04 Tomb Raider 2 Pour PSX
05 Forsaken Pour PSX
06 Theme Hospital Pour PSX
07 Croc Pour PSX
08 Myst 2 Riven Pour PSX
09 Final Fantasy VII Pour PSX
10 Pro Foot Contest Pour PSX
11 NHL Hockey 98 Pour PSX
Formula One 97 Pour PSX
13 Moto Racer Pour PSX
14 V-Rally 97 Pour PSX
15 G Police Pour PSX
16 Power Boat Racing Pour PSX
17 Nagano 98 Pour PSX
18 Fifa 98, En route pour la Coupe Pour PSX
19 Alerte Rouge Pour PSX
20 Lucky Luke Pour PSX
21 Rapid Racer Pour PSX
22 Pour PSX
23 Ace Combat 2 Pour PSX
Colony Wars Pour PSX
25 Pro Pinball Timeshock Pour PSX
26 Formula Karts Pour PSX
27 Cool Boarders Pour PSX
Deathtrap Dungeon Pour PSX
29 Marvel Super Heroes Pour PSX
30 Resident Evil Director's Cut Pour PSX
31 Batman et Robin Pour PSX
Jet Rider Pour PSX
33 Crash Bandicoot 2 Pour PSX
34 Risk Pour PSX
35 Road Rash 3D Pour PSX
36 La Cité des Enfants perdus Pour PSX
37 Oddworld Pour PSX
Courier Crisis Pour PSX
39 Mechwarrior 2 Pour PSX
40 Break Point Tennis Pour PSX
41 Destruction Derby 2 Pour PSX
44 Pour PSX
45 Die Hard Trilogy Platinum Pour PSX
Air Combat Platinum Pour PSX
47 Wipe Out 2097 Pour PSX
48 Raiden Project Pour PSX
49 Tomb Raider Platinum Pour PSX
51 Road Rash Pour PSX
52 Jurassic Park 2 Lost World Pour PSX
Track and Field Pour PSX
54 Tunnel B1 Pour PSX
55 Rayman Pour PSX
56 Soviet Strike Platinum Pour PSX
57 Warcraft 2 Pour PSX
58 Nuclear Strike Platinum Pour PSX
L'Incroyable Hulk Pour PSX
60 Need For Speed 2 Pour PSX
61 Magic the Gathering Pour PSX
62 Tekken Platinum Pour PSX
65 Formula One 95 Pour PSX
66 Fade To black Pour PSX
Galaxy Fight Pour PSX

Gran Turismo Pour PSX
Resident Evil Pour PSX
Bloody Roar Pour PSX
MDK Pour PSX
Pandemonium 2

Jusqu'à **5 JEUX** *au choix* **99 F TTC** + Frais d'envoi

1er Cadeau 1 K7 Vidéo des meilleurs jeux pour consoles
+ **2e Cadeau** Une superbe **Montre Chrono**
+ **3e Cadeau** Un Cadeau Surprise Si tu réponds dans les 8 jours

Offre valable jusqu'au 31 12 98

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 148 pages couleur** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés ...
- **Des CADEAUX**, en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone**, par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

BON D'ESSAI GRATUIT

JD0998 PS46

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis
1er N° 2e N° 3e N° 4e N° 5e N°
Attention : Certains titres comptent double

Vos Cadeaux : une K7 Vidéo + une superbe Montre Chrono + un Cadeau Surprise

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 138,90 F (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 237,90 F (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 336,90 F (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 435,90 F (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 534,90 F (495 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Pour mes jeux, je choisis une version ☐ PSX ☐ Saturn
Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (* à l'ordre du Club Européen du Multimédia)
☐ CB N° ____ Expire le ____
Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg 35 F, Dom Tom 60 F. Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F

Date ____

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle
Nom ____ Prénom ____
Né(e) le ____ Tél ____
Adresse ____
Code Postal ____ Ville ____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Multimédia Concept International RCS Roubaix-Tourcoing SNC au capital de 100 000 F

DISPONIBLES : Tous les jeux pour Playstation et Saturn

SEGA SATURN PlayStation

Par Téléphone, 0-836-670-505
Par Minitel, 3615 CEM

Chirdé ici

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn sont des marques commerciales de SEGA Entreprises, Ltd. Toutes autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

Zoom

Zapping Japon/USA

Madô Monogatari

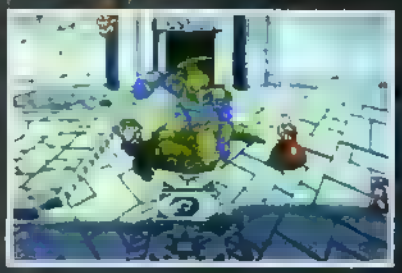
Reprenant avec succès les personnages du jeu Puyo Puyo, Madô Monogatari est un RPG très classique, très simple et très mignon, un RPG pour les filles, quoi (oups ! Le machisme ne gagne). Il suffit de parler aux paysans du coin, de sortir du village et un nouveau point apparaît sur la carte, indiquant que vous pouvez avancer dans le jeu. Combats simples, scénarios rigolos et graphismes très fins font de ce jeu une sucrerie plus qu'un véritable challenge. Les filles et les fans d'univers japonais très mimis apprécieront. Les autres opteront pour Lunar 2, plus classique.

Greg

EDITEUR : CAPCOM
SORTIE EUROPEENNE : VOUS AIMEZ VRAIMENT LES FLAGEOLETS ?
COMPREHENSION DE LA LANGUE : APPRECIABLE

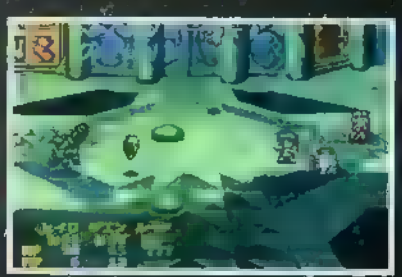
6/10

Lunar 2 Eternal Blue



Lunar 2 fut un hit sur Mega CD. Aucune raison donc de se priver d'une nouvelle version sur Saturn même si le jeu a été adapté sans vraiment profiter des capacités de la machine. Ici ce n'est que de la petite 2D mignonne et colorée, ce qui ne s'avère pas si désagréable. Le scénario est puissant, l'ambiance prenante, les scènes animées nombreuses (2CD quand même) ce qui fait de Lunar 2 le must du RPG ce mois-ci pour la Saturn... mais tout en japonais.

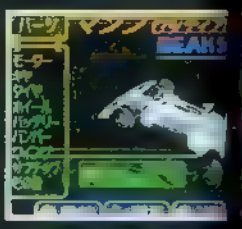
Greg

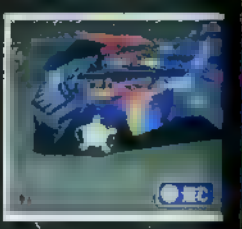


EDITEUR : GAME ARTS
SORTIE EUROPEENNE : ON A MARCHÉ SUR LUNAR2...
COMPREHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

7/10

Lets&Go Eternal Wings





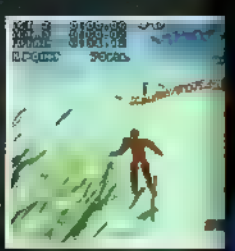
Au Japon où il fut un dessin animé populaire l'an dernier narrant les aventures de deux frères champions de courses de voitures miniatures, Lets&Go aura toutes les chances de toucher les enfants, coeur de cible du produit. En France, ce jeu de voitures très simple où l'on peut tout de même créer son propre circuit n'emballera pas les foules avec sa réalisation moyenne. Un soft pas mauvais, mais qui n'apporte rien et qui ne se démarque pas beaucoup du reste.

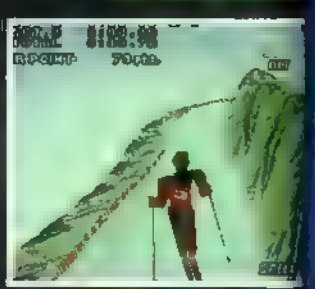
Greg

EDITEUR : JALECO
SORTIE EUROPEENNE : LETS&TOMBER
COMPREHENSION DE LA LANGUE : APPRECIABLE

5/10

Ski Air Mix





La neige et la PlayStation ne font pas bon ménage. Pour preuve, ce petit jeu de ski de père inconnu. Hormis la fluidité du moteur 3D, je vois mal ce qui pourrait attirer l'attention des fans de glisse. Les figures ?... Heu, franchement non, les développeurs ont motion capturé Pinocchio. Alors, les pistes peut-être ? Elles se ressemblent toutes et leurs dénivelés font concurrence à Jane Birkin ! Quant aux sensations, vous préciser que Ski Air Mix n'en procure aucune ne devrait pas trop vous étonner. Une production à la réalisation et aux modes de jeu minimalistes qu'il sera préférable de laisser moisir bien tranquillement sur le rayon import de son magasin préféré.

Willow

EDITEUR : KID
SORTIE EUROPEENNE : ÇA GLISSE AU PAYS DES MERVEILLES
COMPREHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

1/10

Jeux vidéo et simulateurs interactifs

À LYON

1000 m² d'espace loisirs

Pour l'actualité "LA TÊTE DANS LES NUAGES"

(prochaines ouvertures, jeux-concours, soirées jeux à volontés, adresses...)

08 36 68 20 25 (2,23F/mn)

www.ltdn.com

Zoom

Zapping Japon/USA

Quest 64

C'est avec une certaine colique néphrétique que nous accueillons le premier jeu d'aventure à la Zelda sur la N64. Malaise justifié par la présence de ces trois lettres sur le packaging du jeu : T.H.Q. Je vous rassure tout de suite, nos crampes nous ont vite abandonnés au regard de la réalisation technique du soft. Quest 64 profite d'un moteur 3D à la Mario 64 avec des angles de vue imposés. Si le déroulement des phases de recherche font penser au futur titre de Nintendo, les séquences de combats mélangent par contre le temps réel et les affrontements par tour à la Final Fantasy. Bien que Q64 demeure un bon apéritif en attendant Zelda, on regrettera toutefois l'absence d'originalité dans le scénario. Cela dit si vous êtes impatient, vous savez ce qu'il vous reste à faire pour peu que vous maîtrisiez un tantinet l'anglais...

Kendy

6/10
EDITEUR : [illegible]
SORTIE EUROPÉENNE : QUEST TU DIS ?
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : APPRÉCIABLE

Overblood 2

Overblood 2 est laid. C'est un fait. Il a beau avoir un scénario profond, une aventure longue et passionnante, il n'en reste pas moins excessivement laid. Je dirais même qu'il est tellement laid que cela en devient injouable. Un peu comme si, plus qu'un jeu, c'était une oeuvre d'art moderne. Enfin bon, le joueur essaiera de se diriger dans des décors de flans qui se chevauchent avec un personnage qui ne sait courir que sur la pointe des pieds et sauter comme un vieux peau. Mais à mon humble avis, à 400 francs le jeu, il tentera surtout de rester prudent...

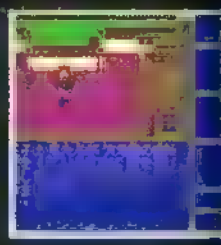
Greg

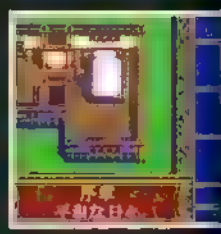
3/10
EDITEUR : RIVERHILL SOFT
SORTIE EUROPÉENNE : TROP DE CHOLESTÉROL VIEUX ?
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

Legend Of Heroes 1 & 2

Il y a dix ans, Legend Of Heroes 1 et 2 pouvaient être considérés comme les crèmes des RPG. Un scénario d'enfer, des personnages attachants et des tas de sorts et d'objets disponibles. Aujourd'hui, ces deux jeux ressortent sur PlayStation sans aucune retouche. Le scénario est donc toujours aussi bien, mais aucun joueur de nos jours n'accepterait de jouer à un jeu en 16 couleurs dans une fenêtre qui n'occupe que la moitié de l'écran et qui saccade au moindre déplacement du personnage. Les vrais fans y rejoueront sur Nec, où ils sont bien meilleurs (surtout le 2).

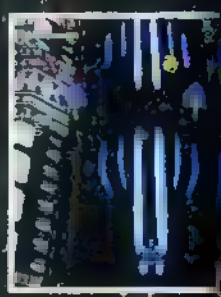
Greg





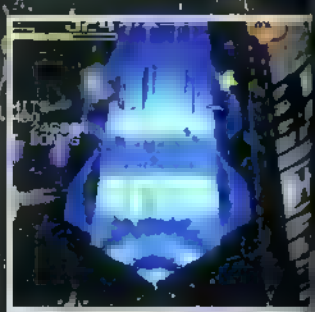
3/10
EDITEUR : GMF
SORTIE EUROPÉENNE : LEGEND OF OLDIES
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : RECOMMANDÉE

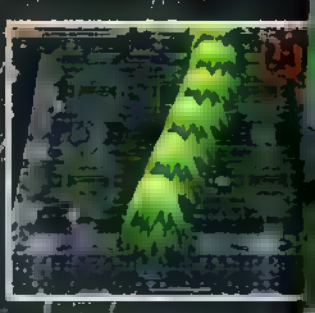
Star Soldier Vanishing Earth



Tranche de vie en samedi à la rédaction. Dehors le soleil (évidemment) et une chaleur infernale à sucer les congères du réfrigérateur. Dans la salle des tests : RaNaN tranquille, les bras en croix face à notre turbo ventilateur et le père Greg affalé sur son fauteuil qui décroche avec nonchalance le combiné de son téléphone pour appeler une nana bavarde. Au même moment j'enfiche Star Soldier Vanishing truc dans le port cartouche de la fabuleuse N64. J'amorce le test. Quelques instants plus tard Greg demande à son interlocutrice : "Dis ça fait combien de temps qu'on parle ? 25 minutes ?" 25 minutes, 1500 secondes... Dingue, c'est le temps qu'il m'a fallu pour terminer ce shoot'em up vide de tout plaisir ludique.

Willow





1/10
EDITEUR : HUDSON
SORTIE EUROPÉENNE : DANS 25 MINUTES
COMPRÉHENSION DE LA LANGUE : INUTILE

Toutes les sorties du mois au crible

On retiendra de ce mois de septembre la bien belle prestation de la Nintendo 64. Une fois n'est pas coutume, voilà que des jeux nous arrivent ! Un planning chargé pour la console de Nintendo et cela, jusqu'au mois de décembre prochain avec, entre autres titres, l'incomparable Zelda. Faut-il pourtant craquer pour la Nintendo 64 ? En import, l'arrivée de la Dreamcast est imminente. Même s'il est vrai que la PlayStation commence à prendre de l'âge, la Nintendo 64 poursuivra-t-elle sur sa lancée en 1999 ? La réponse, seuls les éditeurs la détiennent et ces derniers n'ont ces derniers temps, que le nom de Dreamcast à la bouche.

Alerte Rouge Mission Tesla (PlayStation) 104

Azure Dreams (PlayStation) 120

Banjo & Kazooie (N64) 90

Bomberman World (PlayStation) 122

Iggy's Recking Balls (N64) 130

ISS 98 (N64) 108

ISS Pro 98 (PlayStation) 112

Kobe Bryant in NBA Courtside (N64) 114

Pocket Fighter (PlayStation) 100

S.C.A.R.S (PlayStation) 116

Tekken 3 (PlayStation) 96

Tombi (PlayStation) 26

X-Men VS Street Fighter (PlayStation) 124

Wetrix (N64) 28

Banjo & Kazooie

EDITEUR............ NINTENDO GENRE .... PLATE-FORME

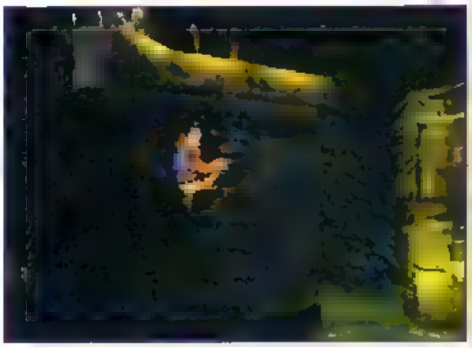
test

L'effet de surprise a eu un an pour s'éventer. Banjo & Kazooie, le jeu N64 révélé pendant l'E3 '97, arrive en retard mais il est à la hauteur de nos espérances !

Nintendo, maître incontesté de la plate-forme 3D ? L'éditeur nous livre ici son chef-d'œuvre en la matière. Car Banjo & Kazooie, s'il ne change pas d'un poil la formule inaugurée par Mario 64, la propulse à des niveaux de perfection encore jamais atteints sur N64. Certes, nous voici une fois de plus dans une ambiance enfantine. Dépeinte sur fond de kidnapping, de personnages mignons et du clas[illegible]puzzle, celle-ci ne reste pas moins prenante. Si quelques défauts incontestables nous donnent le droit d'enguirlander Nintendo, on se laisse tout de même encore piéger par la magie de l'éditeur nippon. Pour les amateurs, prendre les commandes du couple ours/oiseau parti à la recherche de la douce enlevée par la vilaine sorcière débouchera sur un profond plaisir et quelques surprises agréables. Le gameplay n'offre rien de bien neuf, avec l'inévitable collection de pièces de puzzles/étoiles, notes/pièces, [illegible] Seules les transformations, mouvements et items spéciaux du couple de héros enrichissent un peu ce que Mario 64 nous faisait découvrir il y a déjà plus de 2 ans. Ainsi, pour résoudre certains puzzles, il vous faudra devenir morse, abeille, termite ou encore citrouille. [illegible] de multiples talents (cf. encadré) [illegible] pourrez même lancer des projectiles utiles en combats ou ailleurs. Pour le reste, on retrouve les thèmes habituels : gagner l'accès à des mondes d'inspirations diverses comme la glace, la forêt ou la mer, boss, secrets, camarades à aider en échange d'[illegible]. Classique mais efficace, voilà qui résume à merveille un Banjo & Kazooie qui ne manquera pas, pour certains, d'être sacré plus beau jeu de la N64. Et c'est finalement la seule chose qu'on retient après toute critique : la vache, c'est juste super magnifique !

Dans les premiers niveaux, il vous faudra trouver les monticules de Bottles pour qu'il vous apprenne les differents mouvements.

Banjo & Kazooie



fiche technique

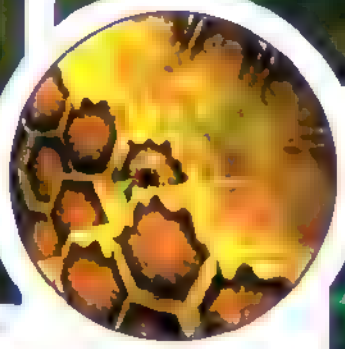
GENRE	PLATE-FORME
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF	
DIFFICULTE	MOYENNE
CONTINUE	[illegible]
NB DE NIVEAUX	9 MONDES
SPECIAL	UN DES PLUS BEAUX TITRES N64
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

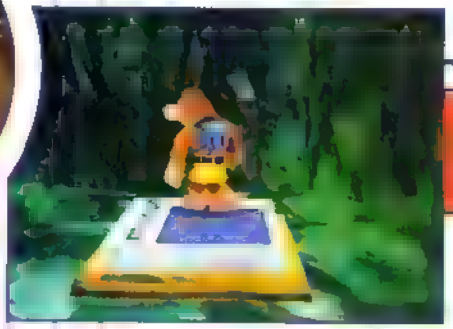
Dans chaque niveau sont cachés 5 petits personnages de couleur. Si vous les trouvez tous, une pièce de puzzle s'offre à vous.

Débouchez le nez de ce sphinx avec vos œufs pour ouvrir la pyramide qu'il surmonte.

Dans les endroits étriqués, la caméra se rapproche beaucoup du personnage et l'immersion devient totale.

Rien de nouveau mais un jeu superbe à consommer sans modération

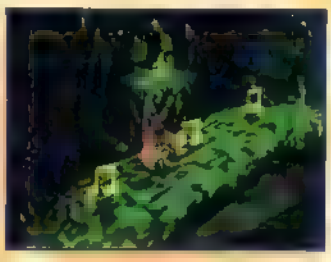




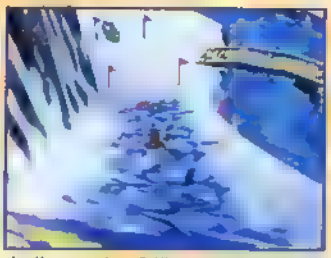
3 interrupteurs permettent de faire monter le niveau d'eau dans le donjon. Ainsi, vous pourrez en atteindre certaines parties importantes.

Plombier ou ourson

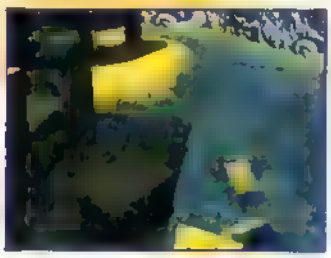
Mario 64 est longtemps resté le maître incontesté de la plate-forme 3D. Banjo & Kazooie est-il meilleur ? Oui, on peut le dire, mais Mario 64 reste incontournable malgré ses années. Pas de différences majeures entre les deux titres si ce n'est la technique.



S'il y a plus d'items dans Banjo, leurs fonctions sont les mêmes : les pièces équivalent les notes, les puzzles, les étoiles, et les jinjo perdus dans les niveaux ressemblent aux pièces rouges de Mario, etc.



Même au niveau des énigmes et du challenge, les 2 titres se recoupent comme pour cette course sur glace entre un pingouin pour Mario et un morse pour Banjo...



C'est finalement la seule technique qui impose un réel fossé entre les 2. Banjo est infiniment plus riche, plus varié et plus profond pour tout ce qui est éclairages, couleurs, textures et finesse.

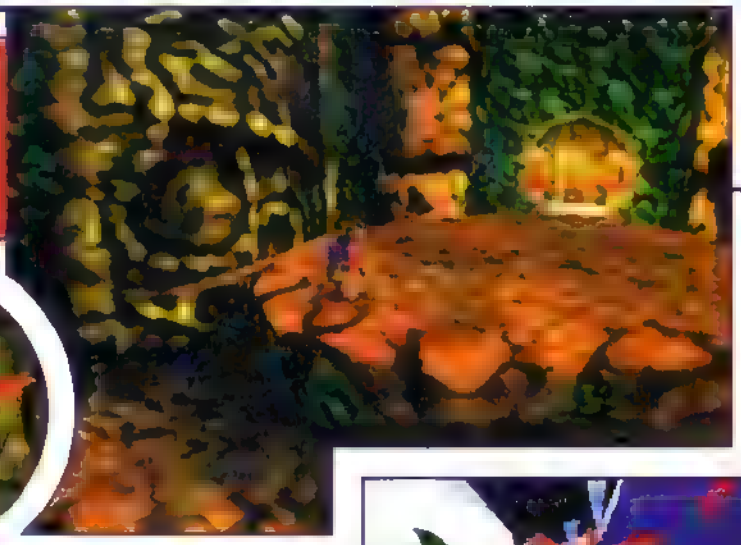
Chaque niveau cache un interrupteur de sorcière. Celui-ci révèle une pièce de puzzle dans le donjon qui en contient 10, comme chaque monde.

Tips

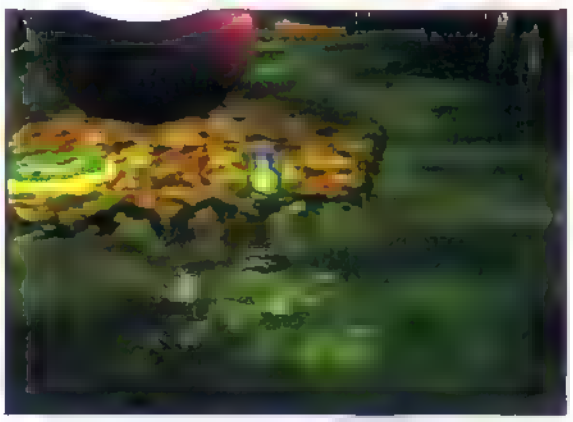
Le pauvre Clanker a des problèmes avec ses couronnes dentaires. , Pour l'aider et entrer à l'intérieur par un nouveau chemin, lancez quelques oeufs sur ses crocs en or

Tips

Dans le niveau Rusty Bucket Bay, vous ferez face à une combinaison chiffrée. Chaque erreur vous coûtera de la vie . Quelques indices pour le trouver Il y a 6 chiffres dont 4 fois le 1 !

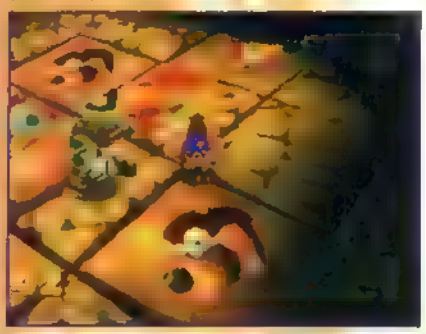


Le donjon de la sorcière est segmenté par des portes que vous ne pourrez ouvrir qu'après avoir accumulé un certain total de notes.



Les jeux dans le jeu

Autre idée incontournable, les petits jeux qui ne paient pas de mine mais dont la victoire vous récompensera immanquablement d'une pièce de puzzle .



Un petit «memory» en temps limité : découvrez toutes les paires d'images pour gagner !

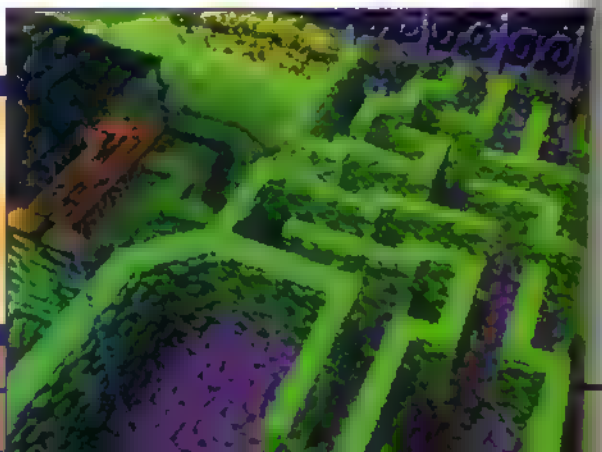
Mangez plus que votre adversaire croco ! En 3 étapes, une technique simple permet d'en venir à bout, à vous de la découvrir...

Le principe de la course, une fois de plus, contre la montre, mais avec passage obligé au travers d'une série d'anneaux.

Ces hexagones de miel se gachent par couple dans les niveaux. Tous les 6, votre barre de vie augmente.

Labyrinthes, dédales et vacheries diverses

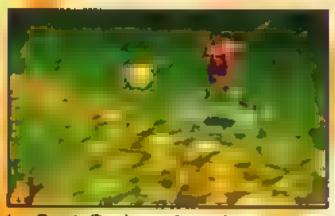
Outre l'aspect déjà labyrinthique de certains niveaux, c'est à de véritables dédales que vous aurez parfois à faire. En temps limité ou mal fréquentés, vous n'aurez, quoiqu'il arrive, pas de quoi en établir un plan pour vous en sortir facilement



Plus qu'il n'en faut

Avoir le contrôle de 2 bestiaux si différents offre bien des possibilités. En voici un échantillon assez réduit, sachant que d'autres objets vous permettent de faire des mouvements spéciaux. En tout, c'est un peu moins d'une vingtaine de possibilités que vous devrez apprendre de la bouche de Bottles la taupe.

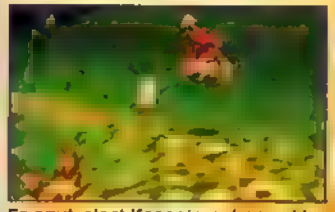
Le Beak Charge est une attaque qui vous permettra de casser certaines parois.



Le Beak Buster est un des mouvements spéciaux les plus importants du jeu. Il sert plus à découvrir des secrets qu'à attaquer

L'attaque de base est une série de 3 coups de poing. Pour l'exécuter, il faut être à l'arrêt ou marcher.

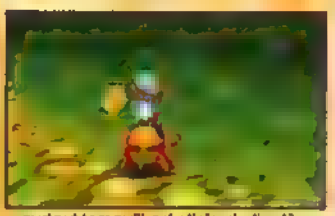
Dès que vous courez, l'attaque de base se transforme en une roulade plus puissante. Sur une plate-forme, faites attention, vous pourriez vous retrouver dans le vide...



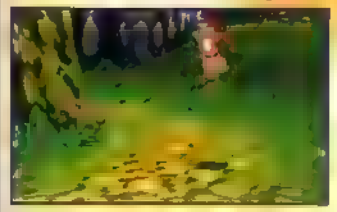
En saut, c'est Kazooie qui prend le relais à grands coups de bec

Le Talon Trot permet non seulement d'avancer plus rapidement mais aussi de ne pas déraper sur certaines pentes trop abruptes.

Autre mouvement aux utilités multiples , le lancer d'oeufs. Il offre la possibilité d'attaquer à distance mais aussi de résoudre bien des énigmes.

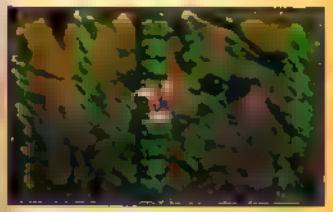


... surtout lorsqu'il est «tiré» de l'arrière. Entre les pets, les rots et le reste, l'humour Banjo ne manque pas de «gras» !



Bien entendu il est possible de sauter La hauteur du saut dépend de la pression sur le bouton...

... et vous pouvez le doubler pour atteindre certaines plates-formes par exemple, ou encore planer un court instant pour éviter une chute trop importante.



Banjo pourra aussi grimper à certains objets : lianes, arbres, pics rocheux ou autres.

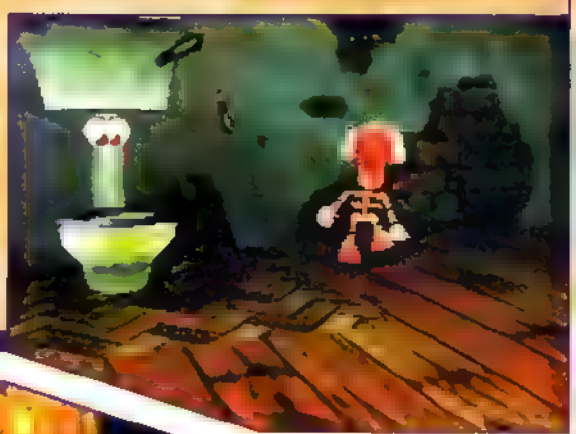
Le système du vol est différent de celui de Mario. Ici, il vous faudra simplement dépenser des plumes rouges pour vous élever.

Cet ennemi pierre tombale est un des plus impressionnants.

Le dernier niveau coexiste en 4 saisons. Les monstres changent ainsi d'habillement suivant la température !

Tips

Vous aurez tôt fait de remarquer les tendances scatologiques de certaines vannes de Banjo . Leur couronnement sont ces toilettes parlantes qu'il vous faudra visiter, transformé en citrouille, pour en dégager tous les secrets. Bonne chance. Jim.

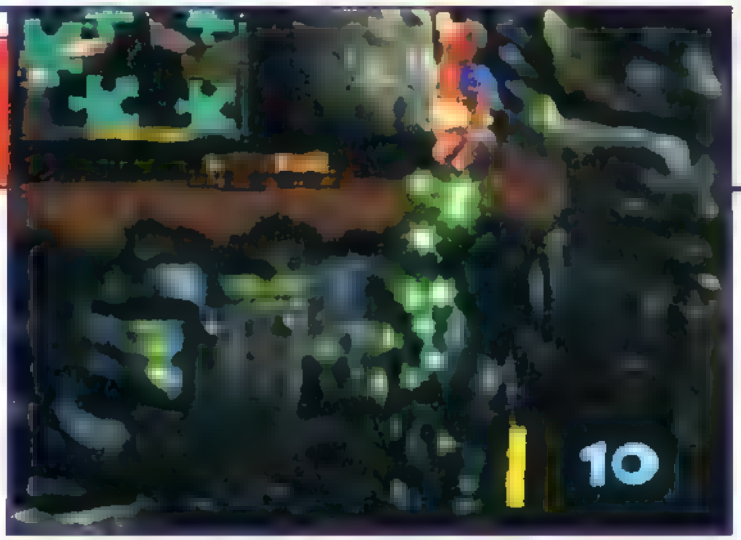


Tips

Le désert de Gobi ne pouvait pas se passer d'un dresseur de serpents Pour l'aider à réveiller son cher cobra et atteindre une des 10 pièces de puzzle du niveau, c'est une fois de plus avec les oeufs qu'il faudra compter. Visez le panier autant que nécessaire.

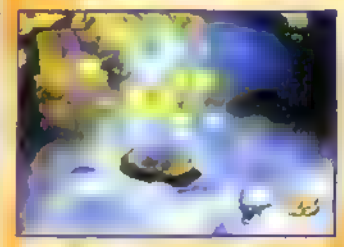
test

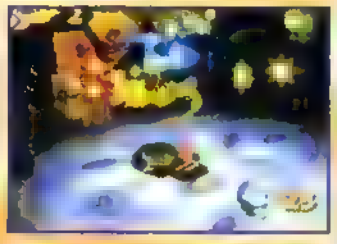
Grace aux cases vertes, Banjo peut sauter à des hauteurs inhabituelles.



Le règne animal

Grâce à la magie du pote Mumbo, vous voilà à même de revêtir les formes les plus insoupçonnables et ridicules.

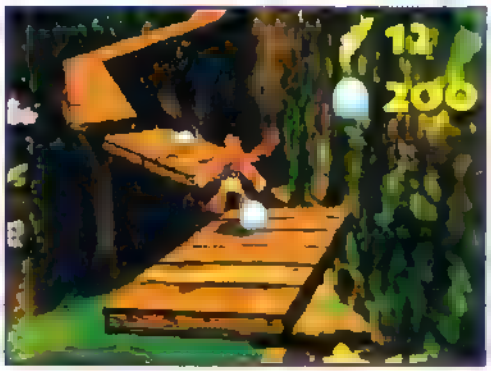


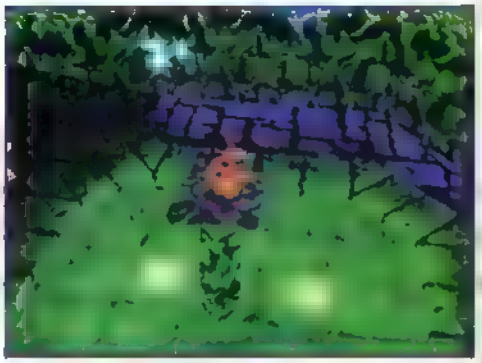


Il faudra payer en crânes mumbo pour apprécier l'effet vaudou.

Les formes sont variées mais, même en abeille, il vous sera impossible d'attaquer. A n'utiliser donc que dans des cas précis !

Les ruches contiennent du miel. Les ours aiment le miel... c'est donc ici vos points de vie. Mais gare aux abeilles qui vous courseront ensuite !



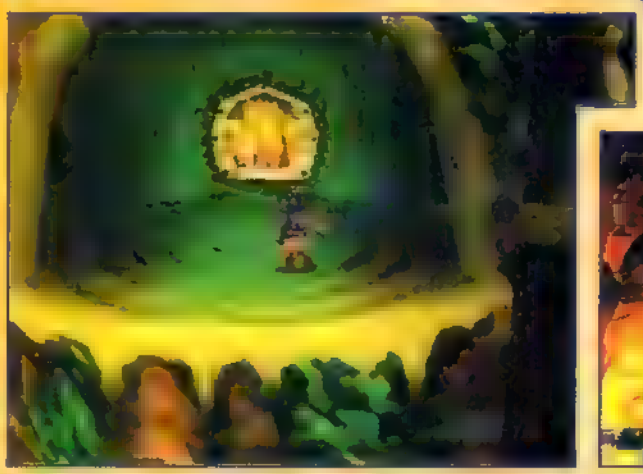


Les plumes jaunes permettent d'être invulnérable pendant un court instant.

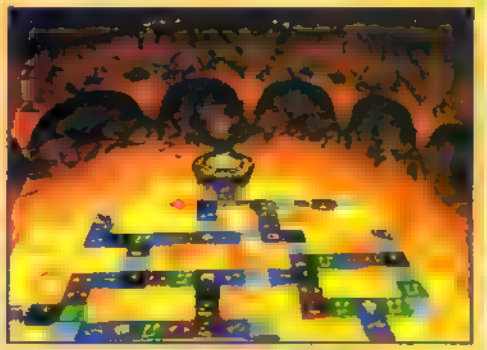
Le niveau rusty rucket bay est noyé dans une eau huileuse qui consommera votre oxygène même en surface !

Une fin originale

La plus grosse surprise du jeu, c'est pour la fin.

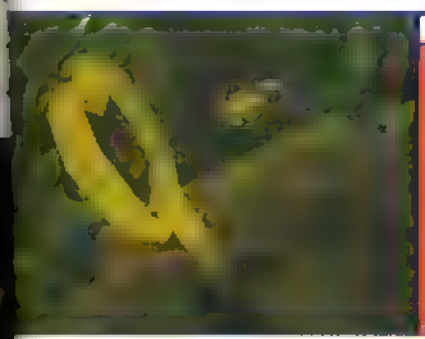


La dernière porte à notes du jeu...



... cache un petit parcours du combattant.

... qui mettra à l'épreuve votre connaissance du jeu sous la forme de plusieurs types de questions !



Le pauvre Clankers est attaché par un cadenas chaîné... Libérez-le, sans quoi vous ne pourrez finir ce niveau !

NOTES

technique — 18

Mis à part quelques petits défauts, c'est le grand luxe

esthétique — 19

Les plus belles textures N64, des niveaux variés et une ambiance graphique merveilleuse

animation — 18

Quelques ralentissements certes, mais des personnages parfaitement animés.

maniabilité — 18

La nage est dure à maîtriser, tout le reste est impeccable

sons — 19

Bruitages au poil et musique changeant en temps réel suivant l'environnement.

durée de vie — 18

En récupérant tous les items, il vous en coûtera un minimum de 30 heures de jeu

plus

Niveaux variés et prenants. Graphismes époustouflants, ambiance réussie

moins

Quelques défauts de caméra. La nage est loin d'être évidente.

Intérêt 8/10

AVIS Rahan

On peut dire ce qu'on veut, à raison, sur Banjo & Kazooie : c'est vrai, il n'apporte rien de neuf par rapport à Mario, c'est vrai, il y a encore des problèmes de caméra agaçants ; c'est vrai, il faut s'accrocher pour nager correctement. Mais ce qui est surtout vrai, c'est qu'il est beau, varié et qu'il offre facile 30h de jeu intenses. Alors, au diable l'aspect classique et le côté niaiseux, c'est trop bien et trop beau, jouons-y !

AVIS Willow

Techniquement abouti, varié, vivant, Banjo & Kazooie a décidément tout pour plaire malgré une maniabilité un poil délicate lorsque votre ours décide d'imiter Jean Marc Barr. Un produit de qualité comme seul Rare sait les créer et qui ne peut que faire du bien à votre logithèque N64 un peu abandonnée par les programmeurs talentueux

test

TEKKEN 3

EDITEUR..... NAMCO GENRE..... COMBAT

Chose promise chose due. Quelques (longs) mois après la sortie de Tekken 3 en import, le voici enfin qui débarque chez nous. La rentrée n'a pas que de mauvais côtés...

PLAYSTATION

Tous ceux d'entre vous qui ont eu entre les mains le numéro 75 de Joypad, avec l'énorme test import consacré à Tekken 3, n'apprendront pas grand-chose de nouveau ici. Pour les autres, voici un survol rapide de ce titre très attendu. Fidèle à sa politique de conversion arcade, Namco nous propose un produit sans surprises. Correctement réalisé, il se révèle très proche de la borne et se permet, en plus, d'intégrer quelques nouveautés. Questions modes de jeu, on retrouve bien évidemment les modes arcade, versus, survival, time attack et training (toujours aussi utile). S'y ajoutent les Tekken ball et force mode. En ce qui concerne les personnages, il y a peu de surprises. C'est d'ailleurs là une déception. Les combattants connus possèdent quelques coups inédits, de nombreux personnages sont cachés mais, au final, les véritables nouveautés se font rares. Cela a le mérite de permettre aux habitués de vite retrouver leurs marques. S'il ne déçoit pas, nombreux sont ceux qui le trouvent même excellent - Tekken 3 fait tout de même figure de produit standardisé. Coups impressionnants, jouabilité à plusieurs niveaux (avec cependant une nette tendance au bourrinage), prises démentes... c'est un peu la même démarche que lorsqu'on va voir un gros film ricain bien bourrin au cinéma, avec ses vedettes et ses tonnes d'effets spéciaux, pour uniquement s'éclater et ne pas se prendre la tête. Il suffit d'accrocher à cet état d'esprit pour trouver Tekken 3 extraordinaire. A vous de savoir si tel est votre cas...

Coup bas, coup haut... Il est intéressant de savoir où les coups portés touchent.

fiche technique

GENRE	COMBAT
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF	3
DIFFICULTÉ	VARIABLE
CONTINUE	INFINIS
NB DE PERSONNAGES	21
SPECIAL	2 MODES INEDITS
EXISTE SUR	ARCADE

Les combos automatiques mises en mémoire vous permettent d'essayer d'atteindre un nombre anormalement élevé de hits combos.

L'imparable d'Eddy est très long à venir. La plupart du temps, vous pourrez l'éviter.

En training, choisissez Freestyle puis appuyez sur L1, L2, R1 et R2 avant d'aller sur ok pour valider (avec rond) et commencer votre entrainement. Vous pouvez alors enregistrer vos actions quand bon vous semble (en faisant bas + Select) pour les regarder ensuite en appuyant sur Select.

On peut tenter un Instant recovery (pour encaisser moins de dégâts et se relever plus vite) même après le giant swing de King.

Quatre bonnes raisons de ne pas aimer Tekken 3

1) La qualité de la conversion

Habiter en Europe donne parfois toute sa mesure à l'expression «être la dernière roue du carrosse». À ceci près que le carrosse n'a que deux roues : une au Japon et l'autre aux États-Unis. L'Europe c'est loin. On parle plein de langues différentes ici, on est des gens un peu bizarres. Et puis on a des consoles qui marchent en 50Hz. Un soft converti se retrouve alors souvent tassé et plus lent. Pour Tekken 3, le constat n'est qu'à moitié décevant. En effet, si la vitesse du jeu est quasiment la même (c'est un chouia plus lent), les inévitables bandes, sur le haut et le bas de l'écran, répondent encore une fois présentes. Ça n'est pas la mort mais bon, c'est tout de même un peu dommage.

2) La recup' de folie

Bon, alors faut pas nous prendre pour des débiles. Le nouveau King, le nouveau Law, c'est du pipeau. Le fils de machin, l'élève de truc-muche... Les gens de chez Namco ne se sont pas foulés. Ils ont repris les mouvements de Baek pour créer Kwoarang, ceux de Michelle pour Julia, ils nous balancent Mokujin (qui imite un combattant de façon aléatoire). Ajoutez à cela que les anciens persos ont, en grande partie, la même palette de coups que précédemment et vous avouerez qu'il faut tout de même les chercher, dans le tas, les véritables innovations.

3) Persos débiles : ça suffit !

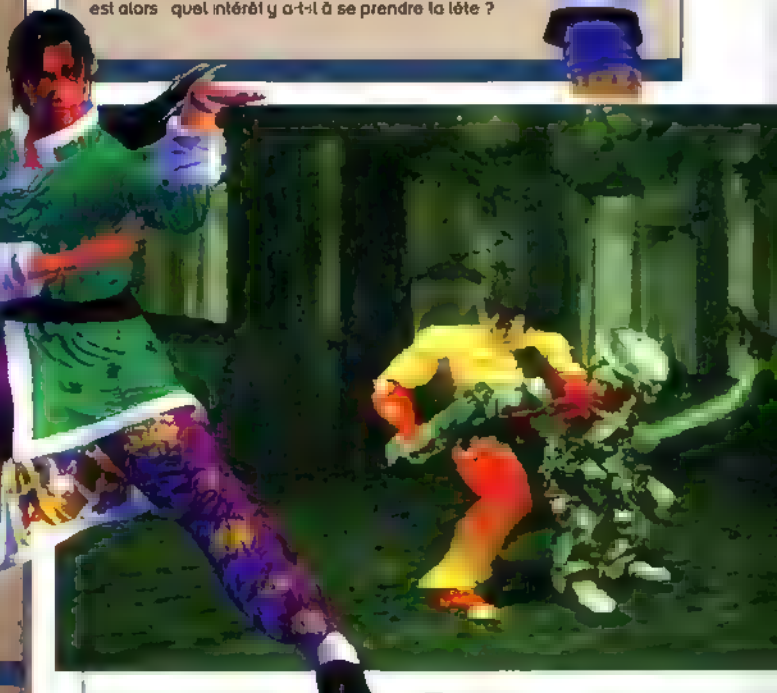
Un ou deux persos rigolos et décalés, dans un jeu de combats, ça passe. Quand il y en a cinq ou six, en revanche, ça commence à faire beaucoup. Mokujin est marrant cinq minutes. Panda et Kuma c'est Gun Jack dans un déguisement craignos. Tiger devrait retourner chez le coiffeur quant à Boskonovitch, il n'y a rien de plus énervant que de le voir se ramasser par terre à longueur de temps. Dans le tas, Gon s'en sort honorablement parce qu'il est super mignon, mais il faut avouer que jouer avec ne présente pas un grand intérêt.

4) Jouabilité à plusieurs vitesses

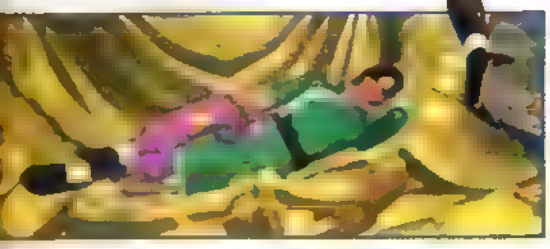
Paradoxalement, Tekken 3 s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux fans furieux du paddle. En faisant n'importe quoi, le péquenot de base peut sortir de nombreux coups différents et se la jouer comme un pro, (surtout avec des persos comme Kwoarang ou Eddy). À côté de ça, la complexité de certaines juggles (repêcher l'adversaire en l'air) ou multi-throws (enchaînement de projos) rendent perplexe. Il faut vraiment y passer sa vie pour tout apprendre par coeur. Et même ceux qui maîtrisent, se font parfois battre bêtement par un planeteur fou fan d'Eddy Gordo. La question est alors : quel intérêt y a-t-il à se prendre la tête ?

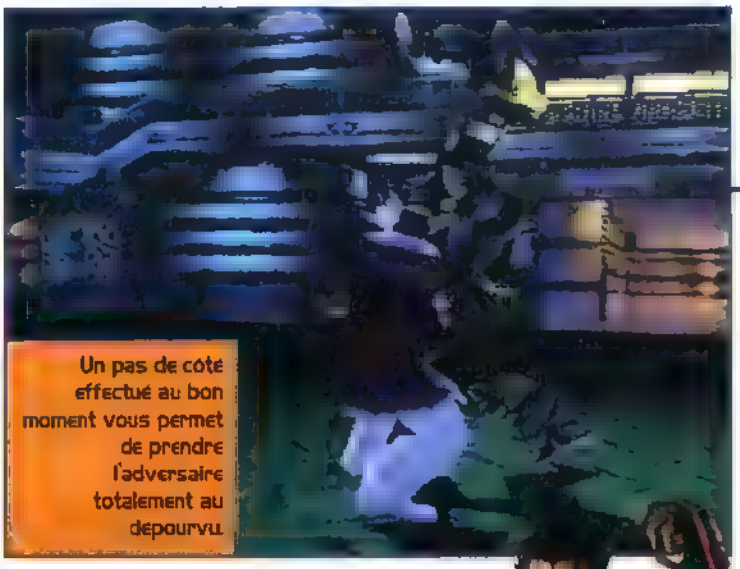
Contre ou contre-attaque ?

Les personnages de Tekken 3 possèdent deux sortes de contre. Le premier sert simplement à détourner le coup que vous porte l'adversaire (ex : Law), vous laissant ensuite une ouverture pour placer un ou plusieurs coups. La contre-attaque, elle, se révèle plus violente puisque le coup porté en réponse à l'attaque adverse est automatique (ex : Nina). C'est moins fin mais plus radical.



test

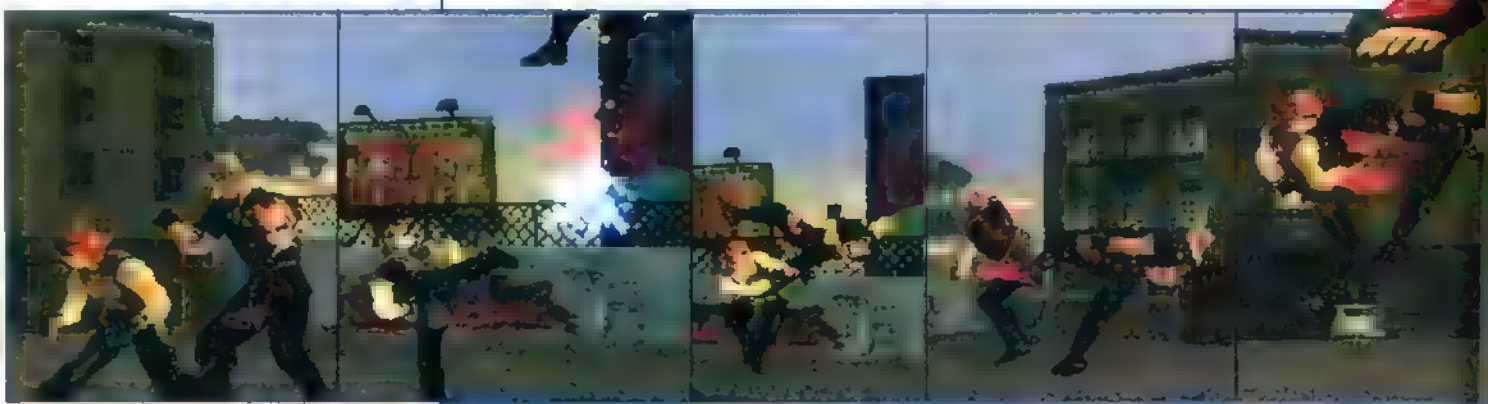




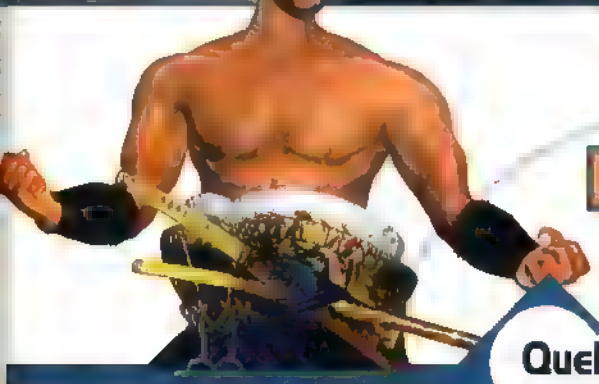
Un pas de côté effectué au bon moment vous permet de prendre l'adversaire totalement au dépourvu

Hwoarang : idéal pour les débutants

En voilà un personnage qu'il est bien. Hwoarang, c'est un peu le monsieur plus de Tekken 3. Il est plus rapide, plus simple à prendre en main, possède des tas de chopes super impressionnantes... Le bon bourrin sans complexes. C'est le combattant parfait pour qu' veut réussir de jolies choses sans se torturer l'esprit. En plus, on gagne la plupart des matchs en se servant juste des deux boutons de pied (c'est un kicker fou Hwoarang). Un personnage qui correspond pile-poil à l'esprit Tekken.



Lumineux, violent, sans concessions... Voilà comment est Tekken.



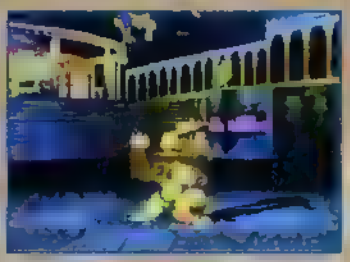
Un titre qui tient ses promesses, sans toutefois être révolutionnaire

Quelques secrets dévoilés ...

Il y a tout un tas de persos et d'options cachés dans Tekken 3. Pour vous aider à vous y retrouver, voici quelques précisions utiles.

Pour faire apparaître Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihachi, Ogre et True Ogre. Il faut terminer le mode tournoi avec les personnages de base.

Pour jouer avec Tiger, terminez le mode tournoi avec 17 personnages différents (dont Eddy), puis sélectionnez Eddy en appuyant sur triangle.



Pour jouer avec Gon, battez-le dans le Tekken ball mode ou bien effectuez un score en time attack ou survival mode, et entrez GON comme nom dans le hall of fame.

Pour avoir le costume caché de Xiaoyu, jouez avec elle 50 fois puis sélectionnez-la en appuyant sur Start. Même chose pour Jin. Pour Anna, il faut jouer avec 25 fois, et 10 fois avec Gun Jack.

Il faut découvrir tous les personnages dans le theatre mode pour que les disc et sound mode apparaissent. Ils vous permettent alors de regarder les fins ou d'écouter les musiques de Tekken 1 et 2.

NOTES

technique — 16

Graphiquement assez soigné, Tekken 3 bénéficie de la haute rés. Personnages bien modélisés.

esthétique — 15

Des décors de qualité sans être extraordinaires et des coups toujours aussi incroyables.

animation — 17

L'animation d'un Hwoarang ou d'un Eddy Gordo est impressionnante.

maniabilité — 16

Fidèle à la tradition, cet épisode possède une jouabilité précise mais souvent énervante.

sons — 15

L'ambiance vaut plus par les bruits d'impacts et les cris des combattants que par la qualité des musiques.

durée de vie — 17

De nombreux persos, des tonnes de possibilités offensives. Il y a de quoi faire.

plus

Un jeu impressionnant qui apporte son lot de petites innovations.

moins

Il aurait peut-être fallu appeler ce jeu Tekken 2 bis.

Intérêt 8/10

AVIS Chris

Alors là, moi je dis bravo. Tekken 3 c'est super bien. Je n'y jouerai jamais vraiment parce qu'à la longue il me prend super la tête, mais a priori le grand public va se ruer sur ce nouveau titre. Namco a trouvé la recette miracle pour satisfaire le plus grand nombre et on ne peut que s'incliner devant un tel talent. Un grand moment de marketing.

AVIS Willow

Sans vouloir faire la vendetta d'un titre super attendu, avouons que ce jeu à la réalisation léchée laisse un peu sur sa faim. Tekken 3 n'innove pas suffisamment. Les combattants ressemblent trop à ceux de l'épisode précédent et les persos cachés font le ridicule. Enfin, c'est vraiment trop facile de céder au bourrinage. Toutefois, techniquement, le jeu est irréprochable.

Pocket Fighter

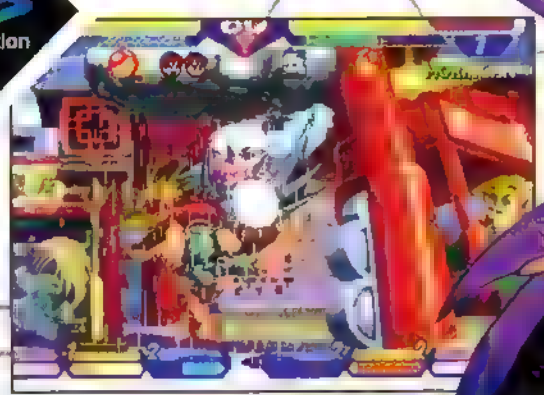
EDITEUR : CAPCOM GENRE : COMBAT

Chez Capcom on aime les gamins... surtout lorsqu'ils prennent des baffes. Comme quoi cet éditeur est un peu comme nous...

PLAYSTATION

Pocket Fighter

Souvenez-vous des combattants SD qui s'affrontaient dans Super Puzzle Fighter II X. Petits et mignons, ils n'étaient là que pour l'ambiance, le jeu étant en fait une sorte de Tetris. Toutefois, leur look irrésistible les destinait à un avenir plus brillant, et le jeu qui nous intéresse aujourd'hui leur est exclusivement dédié. Très cartoonesque, graphiquement parlant, Pocket Fighter bénéficie d'une attention certaine portée au détail. Les personnages sont expressifs et bien animés, les décors fourmillent de petites choses, les couleurs choisies sont éclatantes... C'est au final un véritable plaisir pour les yeux. Certaines attaques se révèlent complètement décalées et délirantes et les personnages s'amusent bien souvent, au beau milieu d'un enchaînement, à se déguiser de manière totalement loufoque. En ce qui concerne les commandes, elles ont été simplifiées, rendant le jeu plus accessible. Ceci s'explique par le fait que Pocket Fighter, a priori, semble avant tout destiné aux plus jeunes ou aux filles, qui pour la plupart ne sont pas des terreurs dans le domaine des jeux de bastons (pour la plupart j'ai dit, hein). Ceci étant dit, le soft n'est pas exempt de qualités techniques, et on peut s'y essayer à différents niveaux. C'est de toute façon souvent le cas avec les productions Capcom. Mignon Pocket Fighter l'est, et il s'avère en plus assez complet. A côté de ça, on ne peut pas s'empêcher de penser que ce titre, tout de même, est loin d'être révolutionnaire. Il n'y a que douze persos, leur palette de coups est plus limitée que dans les autres jeux de combats du même éditeur, l'ambiance super débile peut se montrer lourde sur la longueur... Les détracteurs de ce jeu possèdent de bons arguments. Il faut juste savoir ce qu'on veut. Pocket Fighter a été créé dans un esprit délibérément juvénile et il s'adresse à un public bien particulier. Les hardcore gamers sont, pour cette fois, un peu mis de côté...



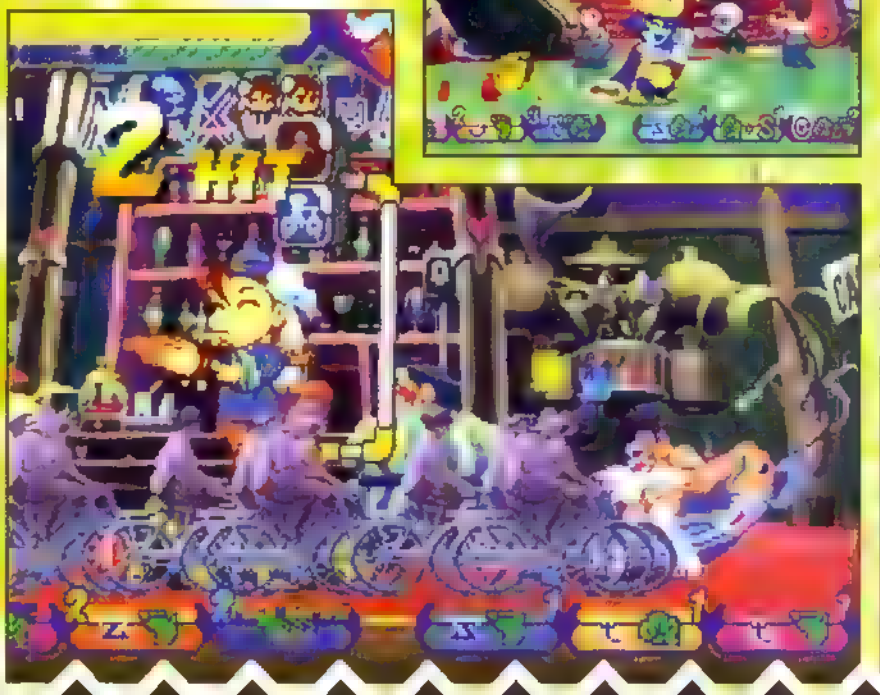
fiche technique

GENRE	COMBAT
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF	8
DIFFICULTÉ	VARIABLE
CONTINUE	ILLIMITÉS
NB DE COMBATTANTS	12
SPECIAL	TOUT SAUF SÉRIEUX
EXISTE SUR	ARCADE, SATURN

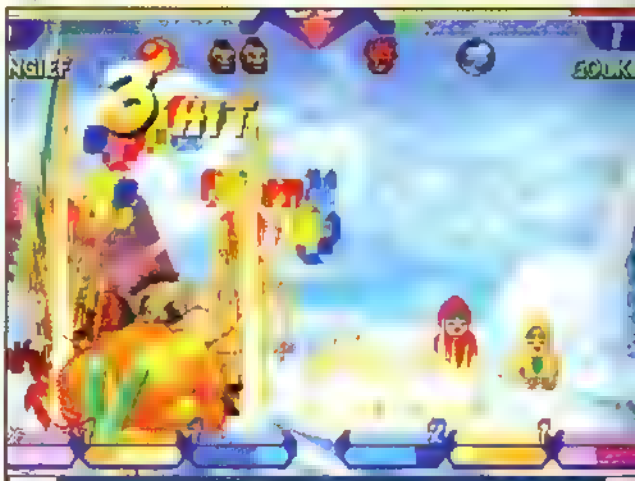
Mighty combo : la démesure

Les super pouvoirs sont bien entendu présents dans Pocket Fighter, et leur utilisation a, là encore, été simplifiée. Tout se passe avec le bouton Special. Chaque personnage possède trois Super différents. Un simple quart de tour vers l'avant + Special suffit désormais à valider le Super Hadoken de Ryu. À côté des Supers normales, il y en a tout un tas de délirantes que vous n'aurez de cesse de découvrir : Chun-Li se transforme en agent de la circulation et écrase son adversaire en envoyant sur lui de nombreux cyclistes (des clones de celui qu'on voyait dans son stage de SF II), Ibuki se retrouve assise sur une grenouille géante qui crache des flammes, Sakura envoie un troupeau de cuturiste sur son ennemi... C'est du n'importe quoi mais cela traduit bien l'esprit décalé du jeu.

Note : Il faut que la barre de Special (sous la barre de vie) soit remplie d'au moins un niveau pour pouvoir balancer une Mighty combo.



Le père de Dan ressemble étrangement au boss de fin du premier Art of Fighting, vous ne trouvez pas ?



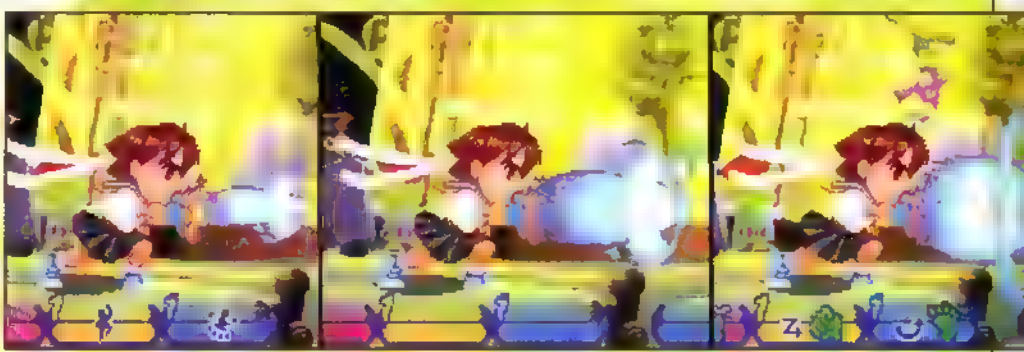
Zangief ne fait plus dans la dentelle lorsqu'il s'agit de faire cracher des gemmes à ses ennemis.

Mignon et amusant, Pocket Fighter saura sûrement trouver son public

«Gemmes, gemmes c'est le rêve...»

Le système de gemmes de Pocket Fighter sert à faire progresser la puissance de certains coups spéciaux. Vous les voyez affichés sur une barre au bas de l'écran. À chacun d'eux correspond une gemme de couleur (jaune, bleue ou rouge). Lorsque vous commencez un combat, vos pouvoirs possèdent une puissance de niveau 1. Les gemmes s'accumulant, vous pouvez atteindre le niveau 2 ou 3. Cela augmente la puissance de votre pouvoir et sa portée (ex : une boule de feu devient plus grosse et peut toucher plusieurs fois, traversant en plus les boules de moindre puissance).

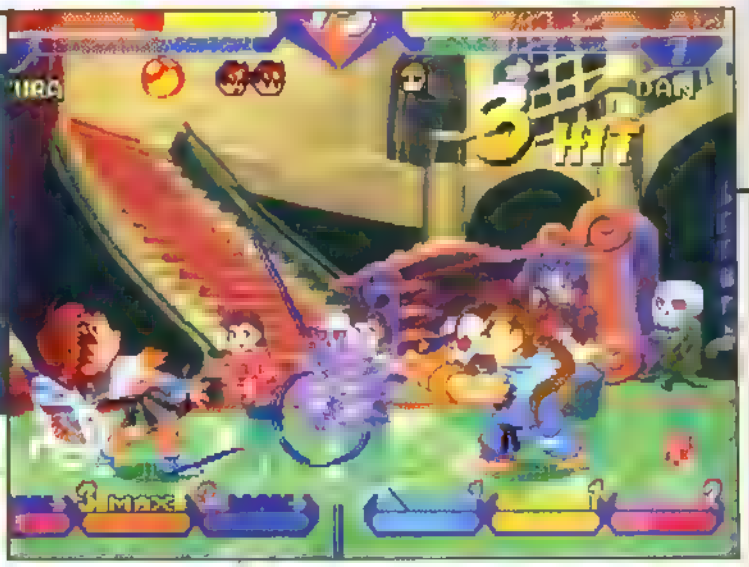
Note : votre personnage peut avoir plus de trois coups spéciaux à sa disposition. Le spinning bird kick de Chun-Li, par exemple (demi-tour avant + kick) n'est pas répertorié. Le truc, c'est que ces pouvoirs «supplémentaires» ne peuvent pas gagner en puissance.



test

Costume combo

Si Dan est un personnage quelque peu désavantagé, dans l'ensemble, il se révèle en tous cas très amusant à jouer avec ses nombreuses provocs.



Un jeu qui allie à la fois la précision d'un Street Fighter et la beauté d'un film Disney

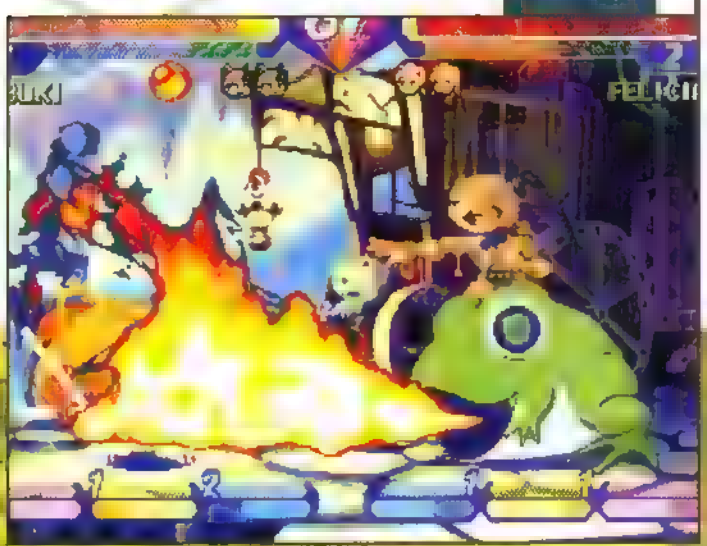
Soucieux de proposer un jeu impressionnant, amusant et simple d'accès, Capcom a inclus dans Pocket Fighter un système de combos très simple. Tout se résume aux deux touches Punch et Kick. En appuyant 4 fois de suite sur celles-ci (il faut commencer par un punch), vous effectuez un enchaînement redoutable. Les combinaisons sont multiples et les personnages nous font souvent profiter de tenues irrésistibles lors de leurs combos. Chun-Li se transforme en Jill (Resident Evil), Felicia en Megaman, Dan en Elvis... Un gentil délire qui rend ce jeu décidément très attachant.

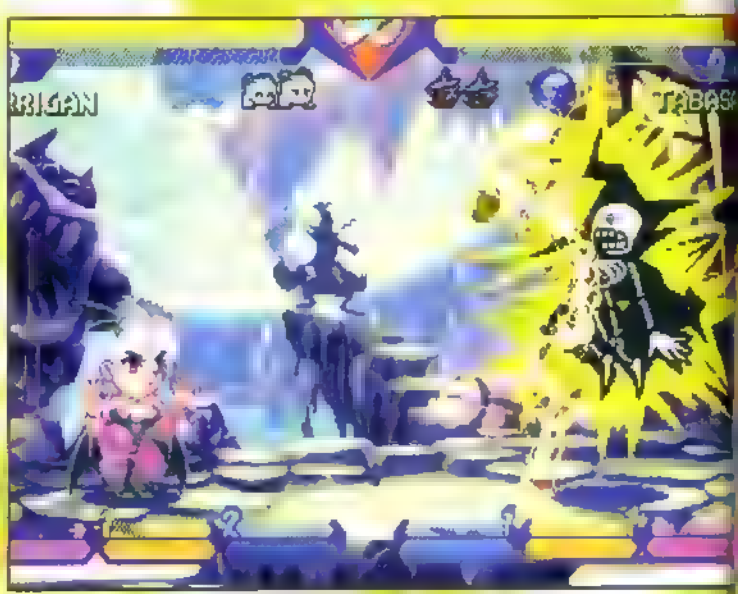
Note : photos avec bordure rouge = coup de poing, photos avec bordure bleue = coup de pied

La grenouille géante d'Ibuki a appris à imiter Dhalsim pour envoyer un super yoga flame.

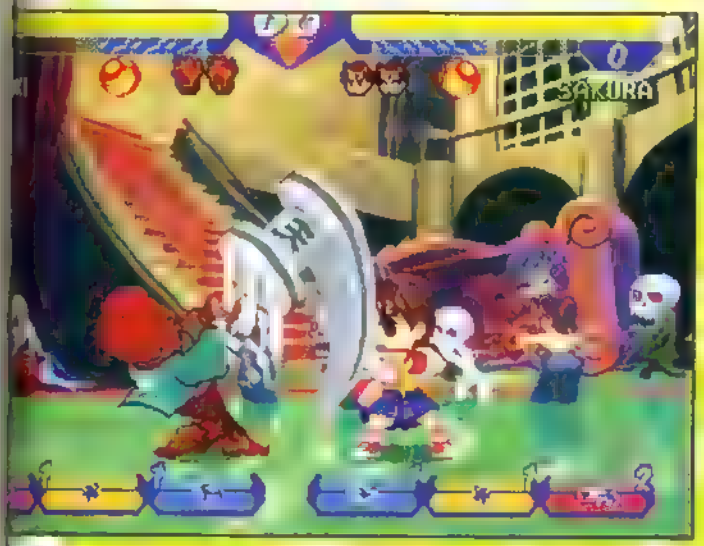
Attention où vous mettez les pieds...

En plus des gemmes, vous pourrez récolter certains objets (des sphères) qui sont là, évidemment, pour ajouter encore un peu plus de piment au jeu. Une sphère peut-être déposée sur le sol en appuyant sur les boutons Kick + Special en même temps. Il en existe de différentes sortes : la sphère bombe attend quelques secondes avant d'exploser, la sphère banane fait glisser celui qui marche dessus, la sphère éclair bah euh, balance un éclair... Ce genre d'astuces bien fourbes peut parfois vous donner l'avantage.





Le Guard Crush : une arme redoutable



Le bouton Special vous permet d'effectuer des Guard Crush. Ces derniers, comme leur nom l'indique, cassent la garde de votre adversaire. Selon la direction que vous validez au moment d'appuyer sur Special (position neutre, bas ou avant), le Guard Crush est différent. Un Guard Crush bien placé fait perdre de l'énergie et des gemmes à l'adversaire. Plus vous appuyez longtemps sur Special, plus le Guard Crush fait mal. L'adversaire a la possibilité de contrer ce genre de coup en appuyant sur arrière + Special en même temps (on le voit s'immobiliser pendant une seconde). Ce contre doit être bien utilisé car il laisse vulnérable face aux attaques normales.

Il valait mieux que le Guard Crush fonctionnat !

Plan stage restaurant

Les huit décors de Pocket Fighter, en plus d'être mignons, sont remplis de détails amusants pour qui connaît les personnages des jeux Capcom. Le plan que vous découvrez ici, par exemple, met en scène une foule de persos en arrière plan : Rolento rampe à côté d'une table, Gen prépare du poisson, Fei-Long, Birdie, Victor, Bishamon (et d'autres !) mangent des nouilles, Adon joue les porte-dragon... On peut même apercevoir, par intermittence, un panda faire du vélo dans le fond. Serait-ce un clin d'oeil à Tekken ?

NOTES

technique — 15
Une 2D diablement bien maîtrisée, avec de jolies couleurs et pleins de détails.

esthétique — 15
C'est petit, tendre et mignon. Ça l'est un peu moins quand les baffes fusent.

animation — 17
Quoique petits, les combattants possèdent une large palette d'animations. Pas de ralentissements.

maniabilité — 17
Jouabilité simplifiée, commandes maîtrisées au quart de tour... Si vous perdez, la défaillance n'est pas là.

sons — 15
Ça crie, ça piaille, ça pousse des hurlements... L'ambiance est là. Musiques amusantes, sans plus.

durée de vie — 15
On revient souvent sur le jeu et avec plaisir. Pas prise de tête.

plus — +
Le savoir-faire Capcom allié à une ambiance bon enfant irrésistible

moins — -
Un jeu moins complet et technique que la plupart des productions Capcom.

Intérêt 7/10

AVIS Chris

J'aime beaucoup me prendre la tête sur certains jeux de bastons. En tout cas sur ceux qui en valent la peine. À côté de ça, je dois avouer que Pocket Fighter, malgré son côté simpliste m'a agréablement surpris. Précis et maniable, il est réellement intéressant avec son ambiance décalée. Un bon titre.

AVIS Kendy

Il est étrange de constater que la sortie d'un énième Street Fighter s'accompagne toujours d'un sentiment de doute. Méfiance qui retombe au bout de quelques minutes : les persos sont mignons et leurs mimiques délirantes. Quant au système de jeu inédit (gemmes, configuration), il demeure simple sans limiter la palette des coups.

test

Alerte Rouge Mission Tesla

EDITEUR..... WESTWOOD GENRE..... STRATÉGIE TEMPS RÉEL

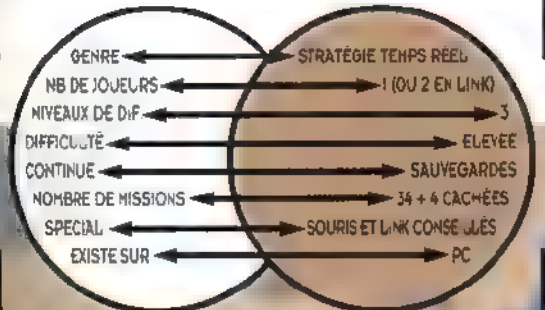
Après les raz de marée successifs provoqués par Command & Conquer et Alerte Rouge, Westwood ne pouvait s'arrêter en si bon chemin. Mission Tesla risque d'en foudroyer plus d'un.

PLAYSTATION

C'est officiel : «Après le PC, la PlayStation est bien la seconde nation du jeu de stratégie temps réel !». En effet le nombre de titres, de qualité qui plus est, existant sur les deux supports se multiplie à vitesse grand V. Le nouveau venu sur PlayStation, Alerte Rouge Mission Tesla, illustre parfaitement la nouvelle logique qui s'instaure entre le monde du PC et celui de la console. Mission Tesla n'est pas à proprement parlé une suite d'Alerte Rouge. Il s'agit en fait de la compilation des deux add-on (Counterstrike et The Aftermath) précédemment parus sur PC. Néanmoins le terme compilation se révèle tel synonyme de nouveauté. Jugez plutôt. Après avoir choisi votre camp, alliés ou soviétiques, vous pourrez vous faire les dents au cours de 34 missions en solo (sans compter les 4 cachées), profiter des charmes primaires des 7 nouvelles unités d'assauts qui ont été gracieusement mises à votre disposition parmi lesquelles on retrouve le tank Tesla qui usera de décharges électriques d'une puissance incroyable, mais aussi les tanks M.A.D dont les déflagrations viendront à bout des structures les mieux protégées, sans oublier les Chronotanks au pouvoir de téléportation plus qu'utile. Rien n'a été oublié pour que le plaisir soit total seul ou à plusieurs à l'aide du link qui revêt dans ce cas toute son ampleur. Puisqu'on parle matériel, accueillez avec une joie béate la possibilité de sauvegarder à l'aide de la memory card après chaque mission ! En récapitulant, on obtient donc : des tonnes de missions inédites, de nouvelles unités sensationnelles, un jeu en link fantastique offrant plus de 100 cartes dont certaines gigantesques, enfin la possibilité de sauvegarder en cours de campagne. Décidément les développeurs de chez Westwood n'ont aucune pitié pour les millions de joueurs passionnés qui ruinent leurs nuits, leurs yeux, leur vie de famille à rester scotchés devant leur écran des heures durant dans un but unique : prendre du plaisir avec un jeu détonnant. Le pire c'est qu'on en redemande !

Une base ennemie prête à tomber dans vos mains. Après quelques heures de combat ça fait du bien quand même

fiche technique



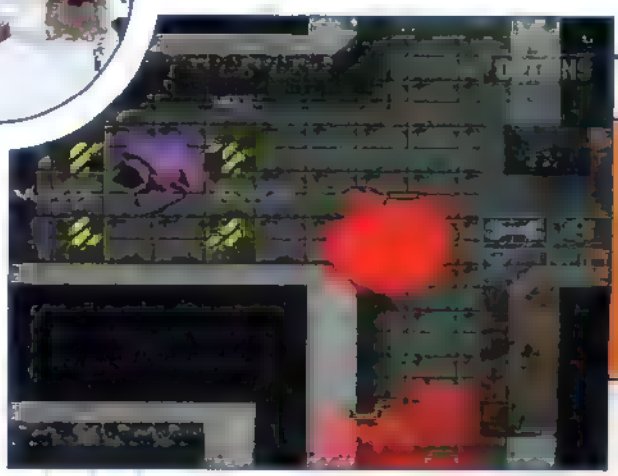
Le gaz sarin n'a pas provoqué de méfaits uniquement dans le métro japonais, la preuve.

Un peu d'Histoire

La série des Alerte Rouge se situe en parallèle avec la malheureusement trop célèbre Seconde Guerre Mondiale. Pour Mission Tesla, le titre provient de Nikola Tesla, ingénieur électricien de son état, la Yougoslavie (Croatie pour être plus précis). C'est à lui qu'on doit la conception du premier moteur synchrone à champ tournant ainsi que le premier transport d'énergie électrique en courant triphasé. Toutes ces inventions se trouvent présentes dans ce jeu, en particulier pour les tanks et autres bobines dites Tesla émettrices de décharges électriques. La science a engendré des carnages, triste destinée pour ce qui révolutionnera les moyens de télécommunication quelques années plus tard (radio...).

Mission Tesla s'impose comme nouvelle référence du genre

Les ingénieurs ont la possibilité d'envahir les chronosphères. La sanction pour l'ennemi ne se fait pas attendre : quatre centrales électriques irrémédiablement anihilées.

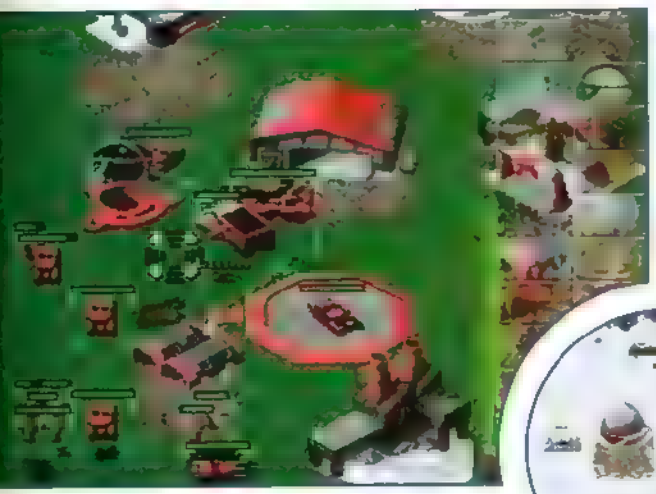


Invincible pour un temps, il vous faut user au mieux de cet avantage prépondérant.

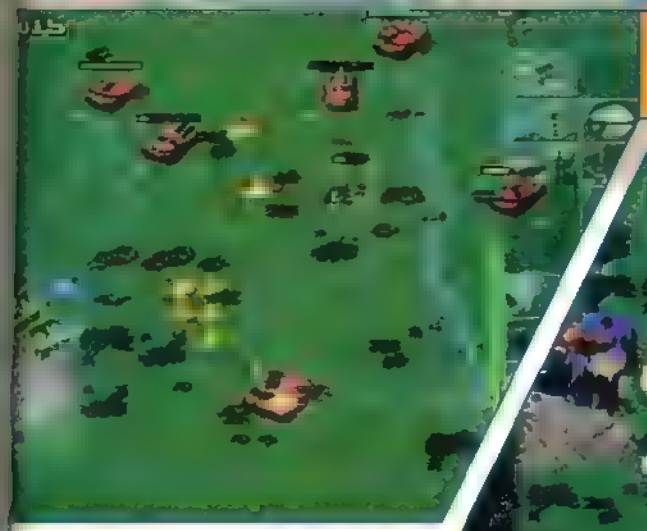
Les civils, comme toujours, payent les premiers lors de ce genre de conflit. En l'occurrence ce village occupait un point névralgique. Alors que voulez-vous...

Alerte Rouge Mission Tesla - Alerte Rouge Mission Tesla

Voici un extrait de l'une des 19 nouvelles vidéos réalisées exclusivement pour la PlayStation.



Au lieu de partir tout feu tout flamme, mieux vaut assurer ses arrières. Des unités de transport, des blindés et surtout une base surequipée.



Les décharges sont surpuissantes. Les blindés qui en sont équipés s'avèrent redoutables.

L'arme nucléaire bénéficie d'une efficacité remarquable. Son seul problème : elle ne vous différencie pas de vos ennemis !

Des missions inédites qui vous tiendront éveillé jusqu'au bout de la nuit

Paramétrez vos cartes de combats, le niveau de l'IA de votre adversaire, votre argent dans le mode escarmouche ou en link.

Au menu des réjouissances

Les missions que vous vous devrez de compléter rivalisent de variétés. Des exemples :

- Finissez les tests d'une nouvelle bombe air-sol.
- Pistez un saboteur qui s'est infiltré au sein de votre base, puis achevez-le.
- Un cargo doit se frayer son passage au travers des lignes ennemies. A vous de nettoyer les environs avant son arrivée.
- A l'aide d'un Chronotank, surgissez en traître près de la fabrique de mig et volez-les !
- Munissez-vous de la bombe atomique et servez-vous en...

NOTES

14 technique
Une 2D assez fournie, une IA hors normes mais d'affreux ralentissements lors de confrontations trop chargées.

14 esthétique
Des détails par milliers mais peu de couleurs. La basse résolution entraîne une pixellisation.

13 animation
Le souci du détail est exacerbé : chaque unité a sa petite animation. Ah si ça ne ramait pas autant par moment.

13 maniabilité
Au pad, il faut se faire la main de longues heures à la souris vous tirerez la quintessence du jeu.

19 sons
Des musiques passables, des voix parfois stressantes, des bruitages corrects.

14 durée de vie
Une surenchère de missions : plus de 100 cartes en mode escarmouche. La totale, tout simplement.

19 + plus
De nouvelles missions variées et palpitantes. Le mode link et sa centaine de cartes gargantesques.

- moins
Après un moment, ça rame !
La 2D basse résolution.

Intérêt 8/10

AVIS Gollum

Riche, bien plus varié que ces prédécesseurs, intégrant pour la première fois la memory card, bénéficiant d'un mode link complet, Mission Tesla pourrait être qualifié d'aboutissement de la série des Command & Conquer en attendant la prochaine version... On a déjà hâte !

AVIS Rahan

N'attendez rien de véritablement neuf dans Mission Tesla : c'est une compil' d'add-ons PC, et non une suite d'AR. Néanmoins, c'est un achat indispensable pour ceux qui ont aimé le premier. Les nouvelles unités sont sympas, mais ce sont surtout les 2 nouvelles campagnes qui lui donnent toute sa valeur. Enfin, pour ceux qui ont la chance de jouer en link, la grosse centaine de cartes réseau le rend INDISPENSABLE !

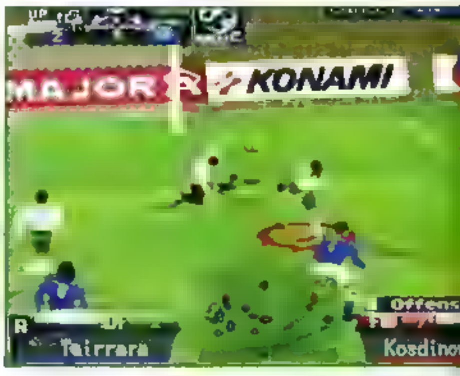
International Superstar Soccer 98

EDITEUR : KONAMI — GENRE : SIMULATION DE FOOT

On prend les mêmes et on recommence. Pour cette édition 98 d'ISS, Konami ne s'est pas trop cassé la tête mais la recette fonctionne. Un bon jeu de foot qui aurait pu être meilleur.

Le test d'ISS 98 fut un grand moment. On se serait presque cru dans un café, le soir des matchs de l'équipe de France [illegible] l'ambiance était survoltée. D'abord il y [illegible] l'Angleterre a battu mon équipe fétiche, le Brésil [illegible] jour-là). Puis au fur et à mesure des rencontres, [illegible] au tour de l'Espagne. Deux affrontements d'anthologie qui nous ont fait à maintes reprises sauter de nos sièges et [illegible] du Monde 98 sur PlayStation [illegible] changements. [illegible] tern de motion capture supplémentaires, des drapeaux dans les tribunes, des juges de touche, un mode ralenti pour les hors jeu discutables et le tour est joué. Bref rien de révolutionnaire. Tant mieux ? De nombreux points auraient pu quand même être améliorés. Le plus gros grief [illegible] du ballon. Le choix de la machine est loin d'être [illegible] pardonne pas. Par ailleurs, si les phases de jeu sont vives, les tirs, eux, manquent [illegible] ger dans les nombreux menus d'options tactiques. Cela s'avère indispensable si vous souhaitez remporter la victoire. [illegible] possèdent la première mouture.

Il est assez difficile d'ajuster correctement ses coups francs.



International Superstar Soccer 98

fiche technique

GENRE	SIMULATION DE FOOT
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF.	6
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NOMBRE D'EQUIPES	52
SPECIAL	PAS DE LICENCE OFFICIELLE !
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

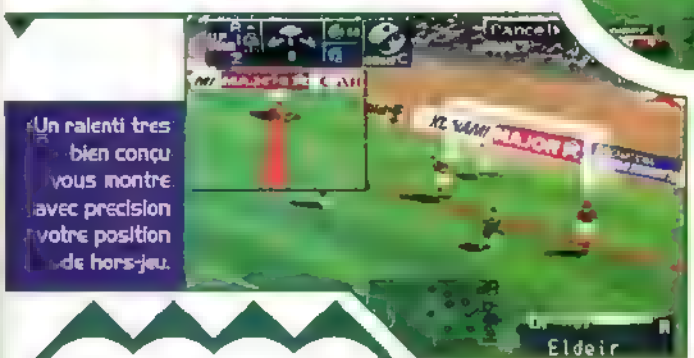
Lorsqu'un joueur est blessé, il traîne la patte. Un détail sympa

Petite déception

Non, la licence officielle, ce n'est pas encore pour tout de suite. M. Konami n'a pas pu se payer les noms des joueurs des 52 équipes. Barthez s'appelle Bothez, Ronaldo, Reomaldo : super ! Si vous êtes patient vous pourrez toujours aller faire un tour dans le mode edit player name pour remettre un peu d'ordre dans tout ça, mais c'est super long et rébarbatif au possible. Dans un autre contexte, on aurait volontiers occulté ce détail mais juste après la Coupe du Monde c'est quand même décevant de devoir traduire ces noms imbéciles pour savoir qui vient de marquer

Une suite globalement réussie mais peu innovante

L'IA du gardien reste d'un bon niveau malgré quelques rares sorties hasardeuses.



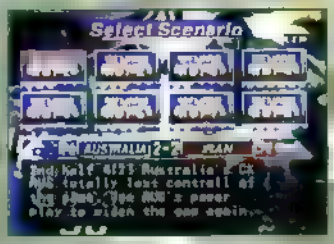
Un ralenti très bien conçu vous montre avec précision votre position de hors-jeu.

Tout pareil !

On aurait pu penser que Konami allait étoffer l'aspect tactique de son titre mais, au final, les changements sont vraiment peu significatifs. On retrouve à peu de choses près la plupart des options stratégiques de la précédente mouture (désignation des tireurs, marquage, formation, tactiques, répartition des rôles). Seuls les menus ont subi un léger lifting. De plus, bien qu'ISS 98 offre un vaste choix dans ce domaine, le feeling reste nettement plus arcade que Coupe du Monde 98 sur PlayStation.

Un contenu inattaquable

Rassurez-vous, il y a largement de quoi faire. D'abord, les néophytes pourront suivre un entraînement complet (corner, coup franc, contrôle de balle). Ceux pour qui le stress de l'épreuve des tirs au but pose un réel problème n'ont pas été oubliés : le mode penalty kick est là pour les aider un peu. ISS 98 propose comme son prédécesseur 16 scénarios plutôt corsés qui vous placent ici plupart du temps dans des situations assez délicates, un championnat et un mode Coupe du Monde comprenant poules et éliminatoires.



La faute dans la surface de réparation. Willow va encore perdre un but.

L'arbitre est particulièrement sévère dans cette version.

Petit plus : l'apparition des soigneurs et de leur spray magique.

NOTES

16	**technique** — Une grande fluidité, aucun ralentissements et de minuscules enchevêtrements de polygones.
15	**esthétique** — Les graphismes ont un peu vieilli et il y a toujours ce petit effet de flou désagréable
17	**animation** — Une motion capture toujours aussi impressionnante. Bonne rapidité également
17	**maniabilité** — Identique à la première version. Prise en main quasi immédiate et gestes spectaculaires accessibles.
15	**sons** — Des commentaires d'une grande sobriété et une bonne ambiance de stade
16	**durée de vie** — 52 équipes, un mode supplémentaire et une dimension tactique satisfaisante
+	**plus** — La réalisation. Un jeu toujours aussi fun
-	**moins** — Peu de réels changements. La gestion du joueur le plus proche de la balle

Intérêt 7/10

AVIS Willow

Attention, malgré ses défauts, ISS 98 demeure un très bon jeu de foot, c'est d'ailleurs la meilleure production du genre sur ce support. Toutefois, les différences avec la précédente version sont vraiment infimes. À vous de voir si les quelques changements cités plus haut justifient une dépense de plus 400 francs.

AVIS Tsr

ISS, c'est avant tout une ambiance, seul ou contre la machine. Après la Coupe du Monde et la gigantesque fiesta qui a suivi, on revit avec intensité tous les matchs. Dommage d'ailleurs qu'on ne retrouve pas les véritables noms des joueurs. Sur le terrain, le réalisme est de mise, même si le jeu manque singulièrement de pêche et que la trough pass reste bien souvent fatale. Du bon

JOYPAD + SES CADEAUX

1 AN DE LECTURE
11 NUMÉROS
+ LEUR CADEAU
POUR 299 F SEULEMENT

SOIT PLUS DE 36% DE RÉDUCTION !

27F C'EST POSSIBLE !

NOUVEAU : Les abonnés reçoivent tous les cadeaux (CD de démos, CD audio, les soluces...)

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad ABTS - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

JP244

OUI, JE PROFITE DE VOTRE OFFRE

☐ 1 an de Joypad (11 numéros et leur cadeau) = 299 F au lieu de 469 F, soit 170 F d'économie !

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par

☐ Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat-lettre

☐ Carte bancaire n°

Expire le

Date de naissance Pseudo

(à créer sur le 36 15 Joypad avant de renvoyer votre bulletin pour profiter du 3614 Joypad)

Console

Signature

Abonnement Belgique : JOYPAD, rue Charles Parenté, 1 - 1070 Bruxelles - 1 an (11Nos) : 2300 FB N° bancaire : 210 0981122 19 - Vous pouvez aussi vous procurer cette revue chez votre libraire. Tarifs étrangers : sur demande au 03 44 88 45 74.

Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

test

ISS Pro 98

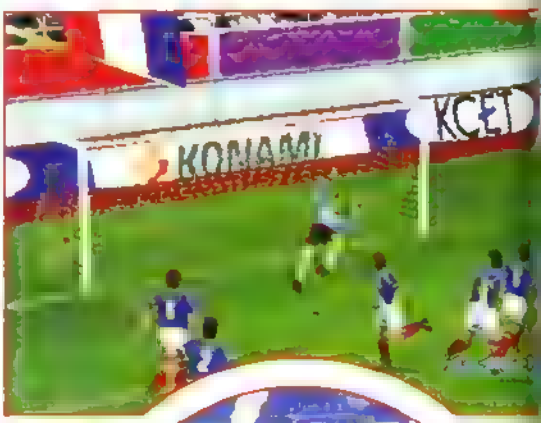
EDITEUR..... KONAMI GENRE..... SIMULATION DE FOOTBALL

Avec ISS Pro 98, Konami revient enfin sur le devant de la scène. Une excellente simulation de foot qui toutefois ne nous fera pas oublier Coupe du Monde 98.

PLAYSTATION

ISS Pro 98

Le grand retardataire de cette Coupe du Monde, c'est très certainement Konami. Un peu étouffé par les deux dernières productions footballistiques d'Electronic Arts, l'ex-roi de la simulation sportive se décide enfin à sortir sur le marché européen son jeu de foot, non sans une certaine appréhension ! Mais après avoir joué une bonne partie de l'été à Coupe du Monde 98, un constat tout à l'honneur de vue purement technique, pris un p'tit coup de vieux, il se place très loin devant la majorité des simulations que vous avez pu découvrir au fil de nos numéros. Au risque d'en froisser certains, le gameplay, fondé sur le jeu de passe et la circulation du ballon, est même carrément supérieur à celui de la version N64 ! Impossible de bourriner. L'IA est beaucoup plus poussée et le système de through-pass ne permet plus de percer le schéma défensif adverse de manière systématique. Bien sûr, comme précédemment, le joueur est toujours un peu tenté de céder à la facilité en servant à ses attaquants un centre suivi d'une tête assassine, mais rien ne vous oblige à jouer de cette façon. Rassurez-vous, le talent du goal compensera cette légère imperfection. Ce n'est pas tout, de nombreux autres points ont subi de franches améliorations qui renforcent nettement le réalisme. la puissance des tirs, vous pouvez diriger votre joueur pendant les accélérations, faire sortir le gardien, remettre le ballon de la tête dans n'importe quelle direction et donner des ordres tactiques sans avoir à interrompre le match. Enfin, enchaîner tacle sur tacle est devenu impossible. Un vrai plaisir. Quel dommage que Konami ait négligé certains détails comme les coups francs difficiles à ajuster et à doser ou l'habillage vraiment indigeste. Nous aurions aussi voulu pouà l'instar de Coupe du Monde 98. Pour finir, l'absence de licence se fait cruellement sentir. Un bon choix pour les détracteurs d'EA.



fiche technique

GENRE	S.M. DE FOOTBALL
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF.	5
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB D'EQUIPES	48
SPECIAL	
EXISTE SUR	N64

Les actions spectaculaires ne manquent pas !

En pressant la touche triangle, vous pouvez faire sortir votre gardien.

Moins subtil ?

A l'inverse de Coupe du Monde 98, les gestes défensifs et offensifs sont assez répétitifs et limités. Les feintes de corps ou de tirs n'existent pas, vous ne pourrez pas vous laisser tomber en pleine surface de réparation pour obtenir un penalty salvateur ni tirer discrètement le maillot de votre adversaire en pleine course ou déclencher un petit pont ou un grand pont humiliant. Les une-deux ne sont pas non plus de la partie. Il existe bien un petit passement de jambes mais il s'avère totalement inefficace. Reste la faute volontaire qui consiste à pousser violemment l'attaquant. C'est un peu mince.

Des options de Pro

Si le dernier titre d'EA Sports se limite à la Coupe du Monde, ISS Pro 98 quant à lui propose des modes de jeu nettement plus fournis. Vous pourrez organiser des tournois internationaux, choisir de jouer 7 coupes différentes (Asie, Europe, Amérique du Nord, Afrique, Amérique du Sud, Konami Cup et Mondial), participer aux ALL-Stars match (2 leagues : européenne et mondiale), vous exercer aux coups de pied arrêtés et enfin vous entraîner. Côté stratégie, il y a largement de quoi contenter les Guy Roux en herbe : 18 formations avec trois options pour la défense (sweeper, libero, en ligne) et 8 stratégies que vous pourrez pré-programmer à votre guise sur les touches de la tranche. Le tout peut évidemment être pris en charge intégralement par la console. L'interface ? Bah ! Mieux vaut éviter le sujet.

NOTES

technique — 15
Sur ce point ISS ne pas évolué de manière aussi significative que FIFA. Pas de défauts majeurs

esthetique — 15
Bien que très corrects, les graphismes sont nettement moins léchés que ceux de FIFA.

animation — 16
Une motion capture réaliste mais pas assez variée malgré quelques gestes supplémentaires.

maniabilité — 16
On retrouve le feeling de la version précédente. Des coups francs pas toujours évident à tirer.

sons — 14
Une ambiance de stade un peu timide mais des commentaires français pêchus.

durée de vie — 16
48 équipes, 7 coupes et un niveau de difficulté assez élevé qui devrait vous en faire baver.

plus
La réalisation, le gameplay. Une excellente IA.

moins
Moins fin que Coupe du Monde 98. Absence de licence officielle

Intérêt 7/10

AVIS

Willow — Même si ma préférence va à Coupe du Monde 98, ce nouvel ISS Pro demeure globalement très convaincant, bien plus que la version N64 d'ailleurs. Technique, bénéficiant d'une bonne réalisation et d'une IA impeccable, il ne manque finalement à ce titre qu'une licence officielle et quelques subtilités de jeu supplémentaires.

Trazom — Difficile de ne pas craquer sur ce nouveau foot de Konami ! Au niveau purement ludique, il n'a carrément rien à envier à son homologue Coupe du Monde 98. Je le trouve même plus abouti sur le plan du réalisme. Et, même si l'ensemble demeure encore dépouillé, la cohérence des actions est plus que réussie. Les boulimiques de foot vont à coup sûr le trouver génial.

test

Kobe Bryant

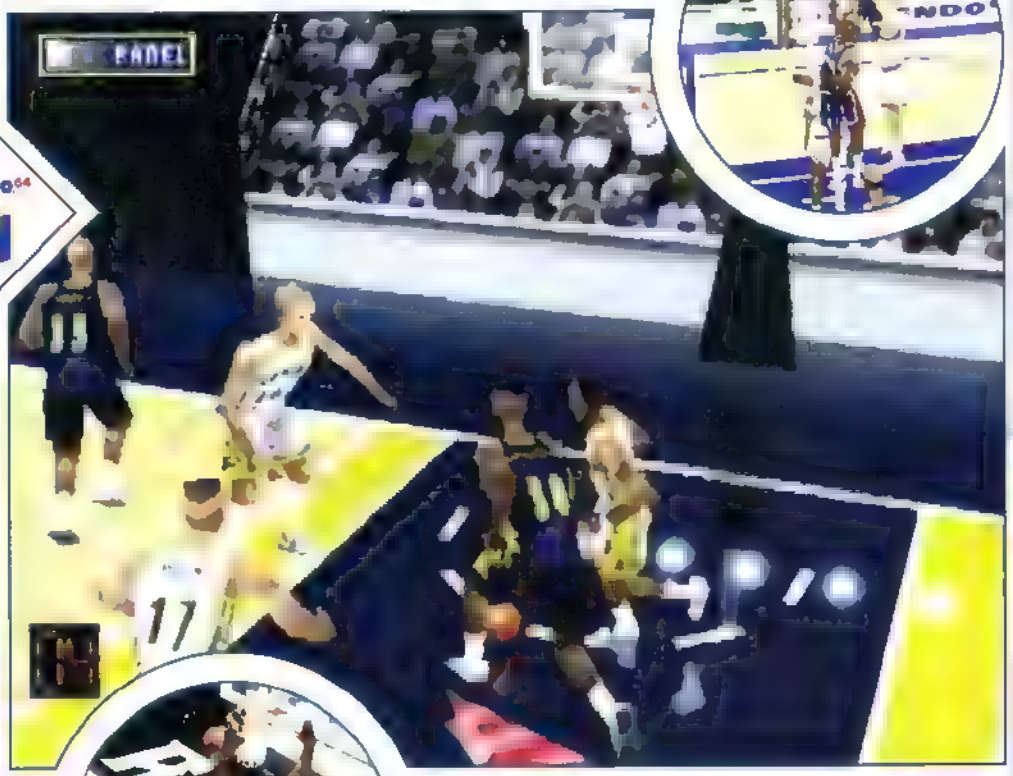
EDITEUR..... NINTENDO SPORTS GENRE..... SIMULATION DE BASKET

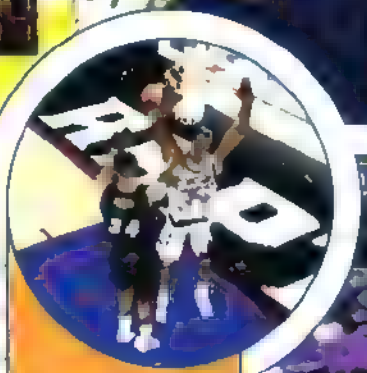
Kobe Bryant, le chouchou de la NBA, prête son nom à une nouvelle simulation de basket-ball américain. Gros soupir de soulagement, Nintendo cette fois est dans le coup !

NINTENDO 64

Kobe Bryant In NBA Courtside

Les jeux de basket-ball ne sont assurément pas le point fort de la N64, souvenez-vous du titre de Konami sorti il y a quelques mois. Les plus rancuniers d'entre vous penseront, non sans une certaine justesse, que ce sont les produits tout court qui ne sont pas le fort de la machine du géant nippon, mais bon ! Pour être franc, lorsque Kobe Bryant in NBA Courtside est arrivé à pas feutrés à la rédac, on s'est tous signé en priant très fort pour que ce titre très discret ne soit pas le genre de simulation atterrée qui fait rougir de rage le fan de NBA. On vous rassure tout de suite, globalement, cette simulation est une franche réussite même si la perfection n'est pas encore au rendez-vous. Le basket proposé tient parfaitement la distance par rapport aux productions PlayStation. La qualité de l'IA des joueurs gérés par la console y est pour beaucoup. Tout ce qui rendait le titre de Konami détestable est donc ici absent. Les phases sont ultra réalistes et demandent un jeu posé, tactique ainsi qu'une bonne dose de sang-froid au coeur de la raquette. Tant pis pour les amateurs de concours de dunks ! Malgré cet aspect simu très prononcé, Kobe Bryant n'en reste pas moins un titre spectaculaire très agréable à jouer. Les possibilités sur le parquet sont assez vastes notamment grâce à une panoplie de mouvements salvateurs dont seuls nos milliardaires en short ont le secret : feinte de corps, feinte de tir, passe aveugle, changement de main, alley-oop... Ils dois de oublier. Les techniciens de la balle orange seront de toute façon comblés. Ah, si seulement la vitesse des joueurs était un peu plus rapide et leurs accélérations plus franches... Car pour le reste, option de management, gestion du joueur le plus proche de la balle, tout de collision... Il faut admettre qu'il y a vraiment aucun grief à formuler. Quoi de plus normal finalement, ce titre sort des laboratoires Nintendo.





Les interceptions, les crash boards et les bash sont d'une précision diabolique.

fiche technique

GENRE	SIMULATION DE BASKET
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF	3
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB D'EQUIPES	29
SPECIAL	COMPATIBLE RUMBLE PACK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

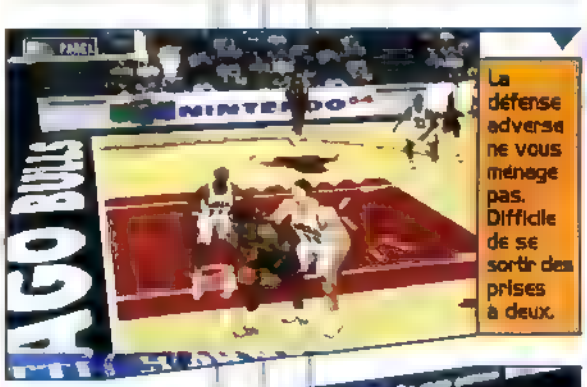
En maintenant la touche R, il est possible de jouer dos au panier en protégeant son ballon. Pratique.

Who's this guy ?

Kobe Bryant est d'abord l'un des plus jeunes joueurs de la NBA (20 ans). Il joue chez les LA Lakers avec mister O'Neal au poste de guard, mesure 6,6 pieds (soit près de 2 mètres), pèse 200 pouds (près de 100 kg.) et semble bien parti pour devenir milliardaire. Deux saisons en NBA auront suffi à prouver son énorme potentiel à ses pairs qui le considèrent déjà comme un grand du basket américain. Sa participation cette année aux célèbres All-Star Games ne fait que confirmer son immense talent.

Comme d'habitude

Pas de surprises, Nintendo n'a pas failli à la règle. Les options de Kobe Bryant sont archi-complètes et fidèles à l'esprit NBA. Création de joueurs, management statistique, transfert, définition des marquages défensifs et du niveau d'agressivité des joueurs. Tout est là. Vous pourrez également jouer les intello (indispensable) en jonglant avec de nombreuses tactiques offensives et défensives aux noms barbares (Box, Isolation, Perimeter). Nintendo a cependant eu la bonne idée d'éclaircir ces subtilités au moyen de schémas d'une grande limpidité. Les textes étant dans la langue de Shakespeare, de légères notions d'anglais seront toutefois indispensables.



La défense adverse ne vous ménage pas. Difficile de se sortir des prises à deux.

Pour effacer la defense rien de telle qu'une petite feinte.

NOTES

technique 15
Un moteur 3D efficace bien qu'un peu lent. Quelques enchevêtrements de polygones.

esthetique 14
On reconnaît assez facilement les stars de la NBA et l'effet de flou reste acceptable

animation 15
Pour de la NBA, c'est peut-être un chouïa trop lent. Une bonne motion capture

maniabilité 16
Les interceptions et les rebonds demandent un peu de patience et de pratique

sons 16
Beaucoup de dynamisme dans les interventions de Vic Orlando. Une foule très présente

duree de vie 16
Les modes sont complets et le championnat offre un challenge intéressant en mode pro

plus +
Réalisation et IA très satisfaisantes. Le gameplay et le réalisme

moins -
Un peu lent.
Pas de pom-pom girls.

Intérêt 7/10

AVIS Willow

Okay, le jeu est un peu lent et la NBA c'est du speed à l'état pur. Voilà la seule chose que les puristes pourront reprocher à ce titre. Mais cette simulation offre une profondeur de jeu des plus abouties aussi nous fermerons pour une fois les yeux sur ce défaut. La diversité des situations sur le paquet en vaut franchement la peine.

AVIS Razom

En matière de simulation de sport, on ne peut pas dire que la N64 ait, jusque-là, été dotée de softs impressionnants, loin s'en faut ! Kobe Bryant arrive donc à point nommé, et se place d'entrée de jeu parmi les produits les plus réussis. Le titre se révèle très plaisant, facile d'accès. Une surprise qui fait du bien !

test

S.C.A.R.S

EDITEUR ..... UBI SOFT GENRE ..... COURSE ENRAGÉE

S.C.A.R.S démontre que Français et Anglais peuvent s'entendre... Développé en collaboration entre les 2 pays, ce jeu de courses rageur est une réussite !

PLAYSTATION

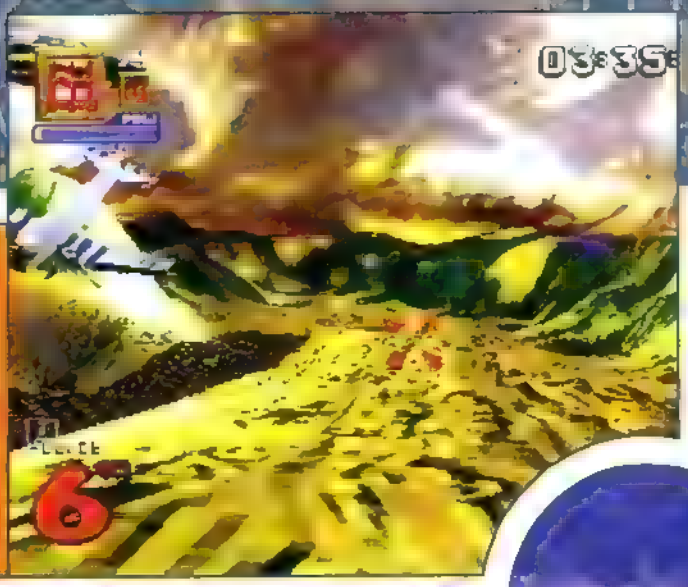
S'éclater à quatre. Un principe qui devrait valoir à S.C.A.R.S un succès mérité, la PlayStation offrant en effet des possibilités assez minces pour les fans de courses multi-joueurs. Cette lacune est désormais comblée par le petit dernier d'Ubi qui, non content de s'en tirer avec un certain panache en mode multi-joueurs, propose un challenge solo assez prenant. Je passe sur le scénario, qui ne revêt ici qu'un intérêt limité. Tout se déroule dans le futur, et les 9 bolides que vous allez conduire sont calqués sur des animaux tels le lion, la mante religieuse ou la roquette. L'élaboration du gameplay intègre tous les éléments classiques de ce type de soft : circuits retords bourrés de reliefs, pick-up pour se débarrasser des concurrents, modes de jeu vus et revus, du grand prix au time trial, et tout le reste. Cependant, de petits éléments bien sympas démarquent S.C.A.R.S de ses concurrents. Par exemple, en mode grand prix, le comptage des points n'est pas seulement basé sur votre place. Des bonus sont octroyés à celui qui a le meilleur temps au tour, qui a été le plus agressif ou le plus discret, ou encore pour les tours d'avance.

Vous pouvez construire vos propres coupes, en choisissant le nombre, le type et le climat de chaque circuit (jusqu'à 9). Les contrôles exploitent à 100 % le dual shock, puisque vous pouvez utiliser les sticks en tandem pour la direction et l'accélération, et les pick-up sont variés. Enfin, le fait de pouvoir tirer vers l'arrière en option malus (et encadré bonus et malus) offrent des possibilités tactiques agréables. Au final, même s'il ne s'agit pas d'un blockbuster, les potentiels de jeu de S.C.A.R.S et son mode 4 joueurs réussi en font un titre que les amateurs ne peuvent contourner. De chaudes parties en perspective !

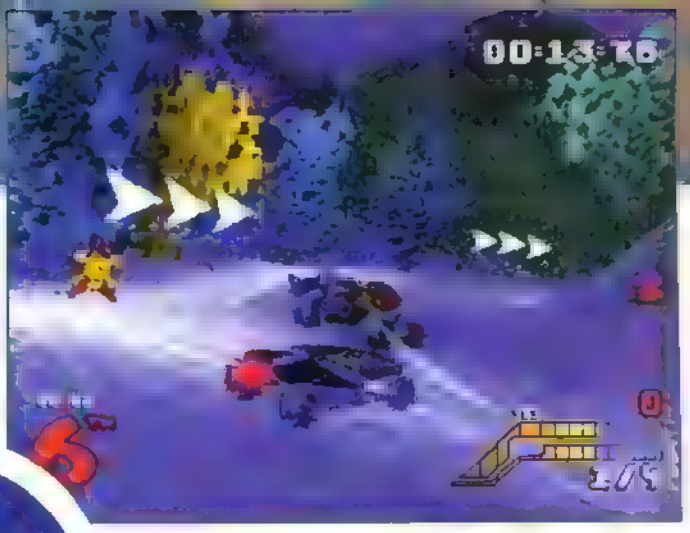
Chaque tir efficace rapporte des points. Si vous parvenez à toucher plusieurs fois de suite un même concurrent, ceux-ci sont multipliés d'autant.

fiche technique

GENRE	COURSE ENRAGÉE
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF	
DIFFICULTÉ	DIFFICILE
CONTINUE	MOTS DE PASSE
NOMBRE DE CIRCUITS	9 + MIRROR
SPÉCIAL	DUAL SHOCK ET QUADRUPLEUR
EXISTE SUR	PC ET BIENTOT N64



Des 3 vues disponibles, celle du cockpit reste la plus impressionnante mais il faut avoir le cœur bien accroché.

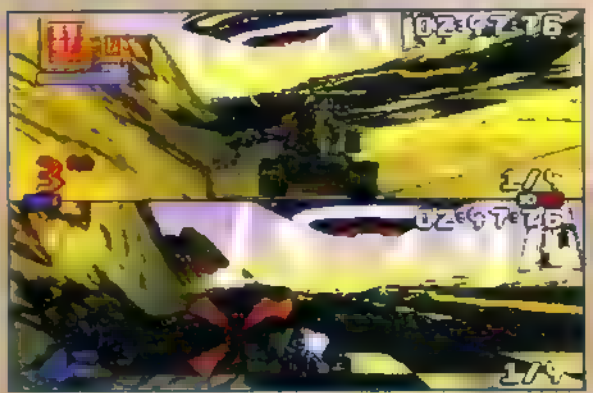


Le replay peut être apprecié soit dans les 3 vues de course, soit par l'intermediaire de caméras fixes.

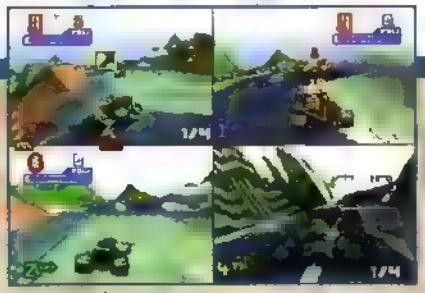
Enfin un titre de courses à 4 jouable et fun !

A 2 c'est bien, à 4 c'est mieux

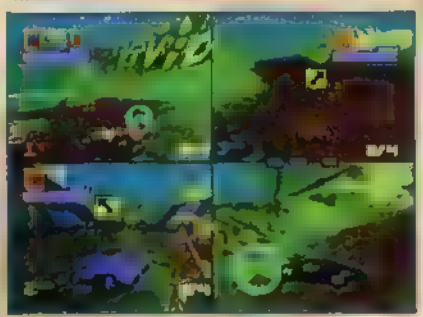
Le principal argument de S.C.A.R.S reste sans conteste le mode multi-joueurs. A 2 il est sympa, mais pas aussi rapide qu'en solo. En revanche et curieusement à 4 il est particulièrement bien, même si pour des raisons techniques, les décors sont grandement simplifiés.



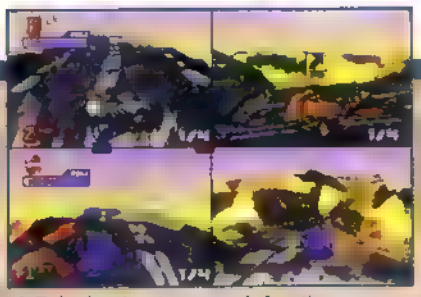
Le viseur des adversaires apparait au premier plan lorsqu'ils vous talonnent...



A 4, on s'amuse vite à <je te refile mes maladies> !



Rien n'est jamais acquis lorsqu'un rigolo envoie un seeker à destination du premier.



A 3, le dernier écran sert de rétro permanent au premier de la course.

De nuit, celui qui a la meilleure connaissance du circuit gagnera à coup sûr.

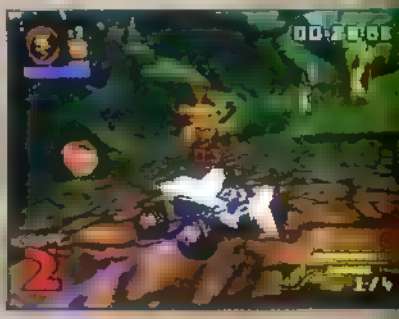
Bonus et malus

Il y a 9 pick-up dispos dans S.C.A.R.S dont un bien amusant : la maladie. Outre le très classique turbo, vous trouverez aussi :

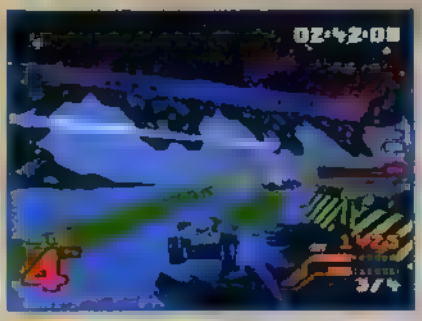
La barrière qui stoppe net le concurrent incapable de sauter au-dessus.

L'item classique du tir. Comme tous les autres, vous pouvez le concentrer pour qu'il soit plus puissant sur 1 coup, ou bien en tirer 3 moins efficaces.

La fameuse maladie. Le but est de la refiler aux autres avant que le décompte n'atteigne zéro, donc au dernier moment... Mais si personne n'est à proximité, tant pis !

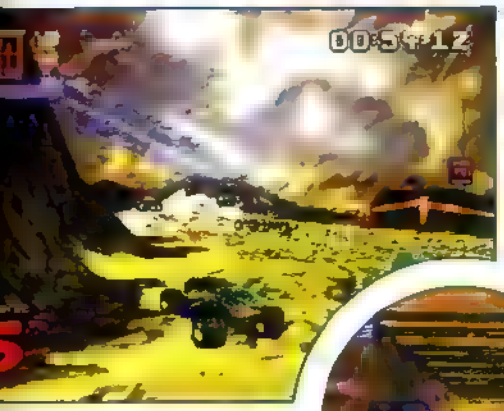


Une version plus évoluée, tournoyante et, par conséquent, plus difficile à éviter.



Le plus rare : le seeker. Il ne rate jamais sa cible et peut toucher le 1er de la course.

Un bouclier efficace dont la protection est malheureusement temporaire.



Chaque circuit propose de nombreux raccourcis que l'ordinateur peut exploiter ou non.

Le boomerang : mieux vaut ne pas talonner celui qu'il protège. Il tourbillonne autour du véhicule et va chercher sa cible avant de revenir.

L'aimant : il vous soulève de terre, et si, à l'aide d'un missile, vous le détruisez un peu trop tard, il peut vous lâcher complètement à l'envers, vous forçant au demi-tour.

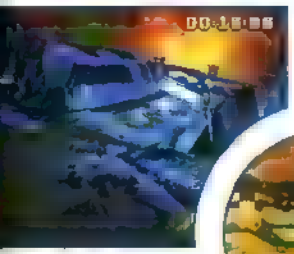
Une largeur de piste parfois impressionnante. Ici, il est parfaitement possible de passer dans le canal !

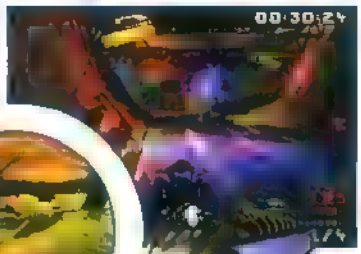
Il est plus facile de tirer vers l'arrière lorsqu'on se place en vue rétroviseur, mais aussi bien plus dangereux...

Un soft difficile, bien réalisé et très complet

Les challenges

S'il vous suffit de terminer premier à tous les grands prix pour découvrir les 8 premiers circuits, pour acquérir le 9e et les 4 véhicules cachés, il en va tout autrement. Il faudra, en effet, vaincre les différents challenges, c'est-à-dire battre chacun des véhicules en question pour obtenir le droit de les conduire, et finir premier lors du dernier challenge pour gagner le 9e circuit. Et Dieu sait que ce n'est pas évident !





Vous pourrez construire n'importe quelle coupe, puis la sauvegarder sur memory card.

Et paf ! Plus 1 point pour le meilleur temps au tour !

NOTES

technique 18
La qualité est au rendez-vous. Un moteur original et efficace, des éléments 2D bien gérés.

esthétique 16
Des graphismes très réussis, mais le design des véhicules est inégal.

animation 17
Un peu moins rapide à 2 qu'à 4 curieusement, mais au poil sinon, même avec tous les concurrents.

maniabilité 16
Analogique conseillé. Plus dure qu'il n'y paraît, la maîtrise se fait attendre, surtout sur la glace.

sons 14
Des musiques techno qui collent à l'ambiance mais lassent, des bruitages réussis.

durée de vie 18
Un jeu difficile à finir à cause d'un mode challenge particulièrement corsé.

plus
Le mode multi-joueurs ! Rapide et nerveux.

moins
Une maniabilité un peu irritante sur le circuit de glace.

Intérêt 7/10

AVIS RAHAN

S.C.A.R.S. joue sur de nombreux tableaux : un style arcade mais une conduite subtile, un mode solo corsé à souhait et un mode multi-joueurs parfaitement jouable, des pick-up efficaces mais qu'on peut toujours contrer. Bref, un soft complet que les amateurs de courses effrénées apprécieront tout comme ceux qui cherchent à jouer à plusieurs. Un bon titre !

AVIS TRAZOM

Voici bien l'une des jolies surprises du mois. Le jeu d'Ubi Soft a parfaitement su marier originalité et convivialité. Aussi fun seul qu'à plusieurs, S.C.A.R.S. est l'archétype même du jeu de courses complet et brillant, offrant en prime une dose de difficulté assez élevée qui en fait un produit longue durée. Du bon.

test

Azure Dreams

EDITEUR : KONAMI GENRE : RPG

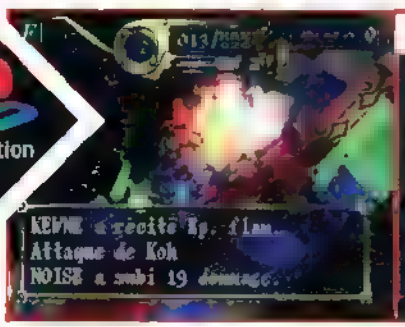
Le nouveau RPG de Konami, Azure Dreams, risque d'en surprendre plus d'un. Exhaussez vos rêves en devenant chasseur de trésors ou bien éleveur de monstres.

PLAYSTATION

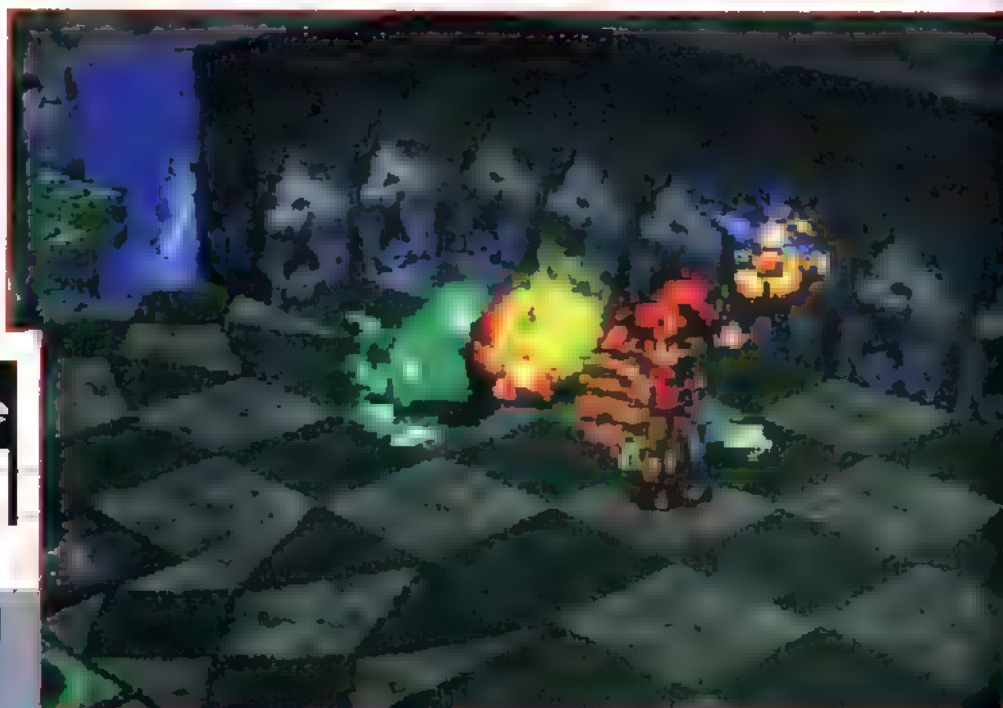
Azure Dreams

R appelez-vous. Il y a près d'un an, la folie Tamagotchi contaminait tout l'archipel nippon avec une frénésie incroyable. Profitant de cet engouement, Konami décide à cette époque, de sortir un RPG incluant la possibilité de recueillir, apprivoiser, puis élever de nombreuses races de monstres (48 réparties entre les 3 éléments que sont l'air, l'eau et le feu) qui viendront en aide à Koh, le jeune héros que vous incarnez. Vous habitez Monsbaya construite aux pieds de la sombre Tour des Monstres, véritable mecque pour tous les chasseurs de trésors du monde à commencer par le plus célèbre d'entre eux, votre propre père Guy qui y a laissé la vie... Le jour de vos quinze ans, vous parvenez à pénétrer au sein de la mystérieuse Tour ; votre aventure peut alors débuter. S'il paraît incontestable qu'Azure Dreams se situe à des années lumière des titres à la réalisation technique irréprochable comme on en voit de plus en plus sur PlayStation, il serait toutefois regrettable de le sous-estimer. Effectivement, derrière un masque peu reluisant se dissimule, en fait, un RPG bourré d'innovations. Mis à part le principe de l'élevage de monstres qui deviendront vos serviteurs les plus dévoués et qui, contrairement à vous, pourront garder leurs points d'expérience acquis dans la Tour, Azure Dreams propose aussi une quête sans cesse renouvelée grâce à des niveaux pieds dans les mêmes lieux, ce qui soulage l'aspect rébarbatif

votre fortune personnelle soit consistante, vous pourrez aménager votre maison, puis la ville de fond en comble afin de rendre vos voisins le plus heureux possible. Toutefois ses innovations se font au détriment d'une grande accessibilité. Si les fans de RPG risquent d'apprécier ce pour les plus néophytes d'entre vous

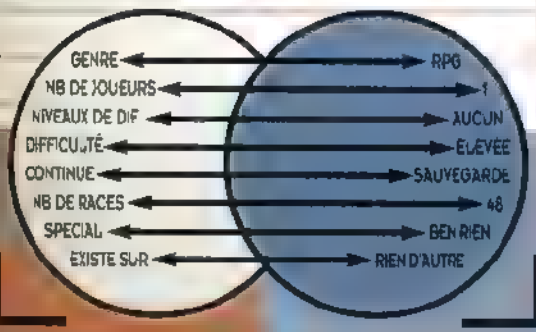


Plus vos familiers deviendront puissants, plus leur soutien se fera efficace.



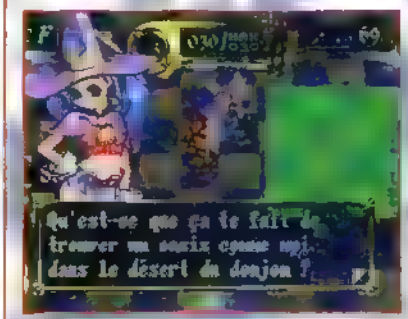
Comme tous les Tactical RPG, la position que vous aurez face à votre ennemi sera primordiale. En l'occurrence, c'est mal barré.

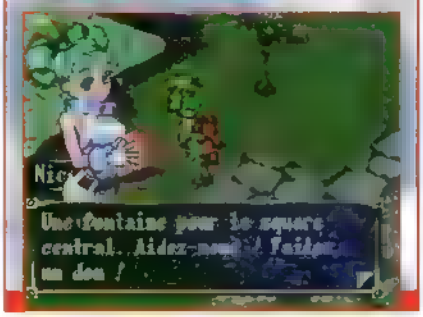
fiche technique



Des cœurs à prendre

«L'argent est la seule passion qui se paye d'une monnaie qu'elle fabrique elle-même», déclarait Stendhal. En effet, s'il vous est possible, grâce à votre pécule, de construire un véritable petit paradis terrestre, seule votre attention permet d'établir des relations intimes avec de charmantes demoiselles telles que Nica le garçon manqué, la noble Seifi, la charmante serveuse Patty, la délicate Mia,... Chacune d'entre elles peut être séduite d'une manière différente, à vous de la trouver. Cela ayant probablement une incidence sur la fin du jeu.





Le sage du village est sans appel : vous avez hérité de toutes les qualités de votre défunt père.

Gloire, argent et communauté

Allez rendre visite à un voisin. Entretenez-vous avec lui afin de comprendre ses besoins et rêves.

Rendez-vous ensuite chez le charpentier. Passez alors commande. Plus tard, vous risquez d'être récompensé pour votre charité.

L'un des éléments les plus novateurs que comprend Azure Dreams est sans conteste la possibilité d'aménager votre ville grâce à votre fortune. Bien au-delà d'un simple élan d'urbanisme gratuit, sachez qu'il vous faudra être diplomate afin de satisfaire vos concitoyens dont le contentement reste primordial pour la suite de votre aventure.

NOTES

technique	12	De la 3D qui commence à accuser sérieusement le coup. Un manque de finesse apparent.
esthétique	13	Certains monstres sont assez originaux. De nombreux thèmes graphiques dans la Tour.
animation	14	Pas de problème de ralentissements, mais une certaine raideur dans la démarche des personnages.
maniabilité	13	Un système de jeu qui vous demandera quelques parties d'entraînement avant de pouvoir le dominer.
sons	12	Des musiques assez répétitives qui ne brillent pas par leur qualité de composition.
durée de vie	17	Parvenir au sommet de la Tour, expérimenter toutes les fusions, organiser le village : en verrez-vous le bout ?
+ plus		La possibilité de construire sa propre ville. Un nouveau RPG en français.
- moins		Une difficulté assez mal dosée. Techniquement dépassé.

Intérêt 6/10

Une originalité qui pourra en désarçonner quelques-uns

AVIS

Gollum

L'élevage des monstres, mais surtout les possibilités d'extension de votre ville rajoutent à Azure Dreams, dont l'âge se fait sentir d'un point de vue technique, une dimension supplémentaire. Un RPG atypique qui s'adresse avant tout, de par sa complexité relative, à un public de connaisseurs en quête d'originalité.

RaHaN

Azure Dreams a beau être moche, il est d'un intérêt quasi-illimité. Elever ses familiers, racheter la ville, draguer les nénettes du jeu, autant de possibilités variées qui scotchent tout amateur de donjon RPG à l'écran. Un jeu bien sympa qui mériterait une suite mieux réalisée.

test

Bomberman World

EDITEUR HUDSON GENRE BOMBERMAN

Après les previews et le test import, voici enfin deux pages consacrées à la version officielle de ce titre explosif. De quoi faire le point une dernière fois sur un jeu dont on a déjà beaucoup parlé...

PLAYSTATION

En commençant à écrire ce test, j'éprouve comme une sensation de déjà vu. Combien de fois ai-je parlé de Bomberman au cours de ma longue carrière de testeur ? Dix fois, vingt fois ? Plus encore peut-être (genre). La vie est un éternel recommencement, je m'en rends bien compte à présent. Pour ceux d'entre vous qui ne connaissent pas le principe de ce titre de légende (il y en a au moins deux j'imagine), jetez un coup d'oeil sur les photos qui habillent ces pages et imaginez que les petits bonshommes s'amusent à se détruire les uns les autres en posant des bombes. De multiples options vous permettent de gagner en puissance (flammes plus longues, nouvelles bombes, explosions qui traversent les murs...), en vitesse (bonus rollers) ou bien en capacités supplémentaires (possibilité de soulever une bombe, de la faire glisser avec le pied etc.). Le tout étant relié à des commandes simples, il suffit de quelques parties pour se prendre au jeu et pousser de grands cris en essayant d'échapper aux flammes. Le fun qui se dégage d'une partie de Bomberman est la première de ses qualités. Somme toute très classique, Bomberman World ressemble énormément aux anciennes versions du jeu, la 3D iso en plus. Mode aventure (25 tableaux en solo), challenge (pour tenter d'établir un score en un temps limité) et multi-joueurs (jusqu'à cinq joueurs, sur dix terrains de jeux différents) : la bonne vieille recette reste la même et fonctionne toujours. On pourrait reprocher à Bomberman World son manque d'originalité. Ce serait être délibérément mauvaise langue. L'intérêt du jeu reste intact et on éprouve, en s'y essayant, toujours autant de plaisir. La PlayStation a enfin son Bomberman, et on ne peut que s'en réjouir.

Le tableau de circulation est amusant mais un peu déstabilisant au début. Faites attention aux marques qui modifient votre vitesse de déplacement.

Bomberman World

fiche technique

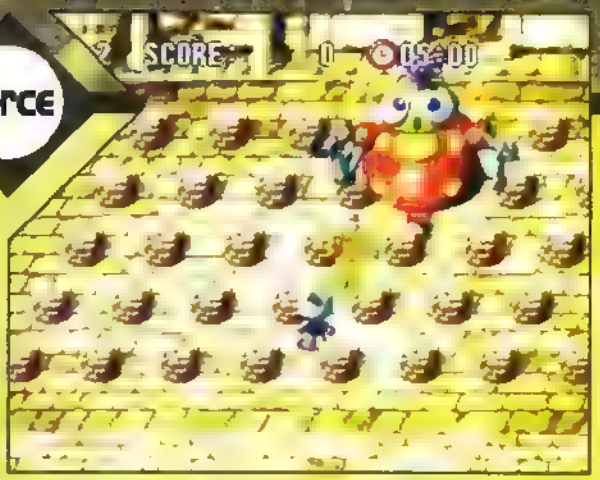
GENRE	BOMBERMAN
NB DE JOUEURS	1 À 5
NIVEAUX DE DIF.	1
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE/MOTS DE PASSE
NB DE BOMBERMEN	8
SPECIAL	MULTITAP CONSEILLÉ
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

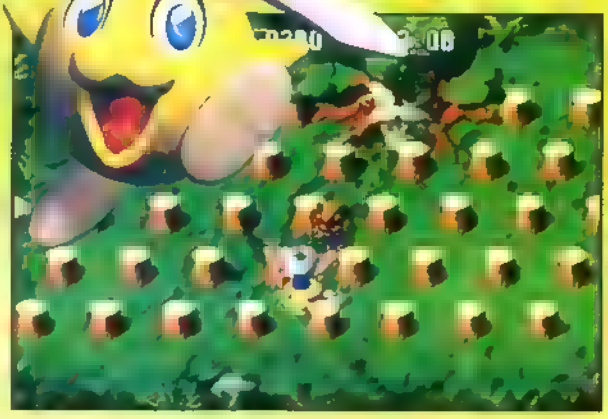
En mode multi-joueurs, vous pouvez décider de la nature et du nombre des bonus qui apparaîtront en cours de jeu.

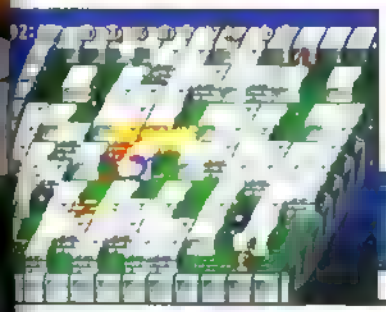
Faites tomber l'arbre pour vous en servir comme d'un pont et passer de l'autre côté.

Le côté obscur de la Force

Le mode story de Bomberman World vous voit affronter les Dark Force Bombers. Ces derniers ont été libérés par une puissance mystérieuse, et ils investissent chacun une planète. Ces méchants bombers, auparavant emprisonnés par vos ancêtres, n'ont qu'une idée en tête : se venger ! A vous d'aller les affronter sur leur territoire (chaque evil bomber maîtrise un élément : le feu, l'eau, l'air ou la terre) pour ensuite découvrir qui les a libérés et tenter de ramener la paix dans la galaxie. C'est pas puissant ça ?







Bomber witch, bomber monk, bomber ninja... Choisissez le bomberman qu'il vous faut

Le terrain de base de Bomberman reste encore et pour toujours le meilleur

NOTES

12 technique
Décors en 3D isométriques, personnages en fausse 3D. C'est assez basique.

13 esthétique
Le côté juvénile du perso fonctionne bien, avec son côté simpliste et ses couleurs chatoyantes.

16 animation
Les bombers se déplacent avec vivacité. Pas de ralentissements - heureusement - à signaler.

17 maniabilité
La jouabilité a fait le succès de tous les épisodes de la série. Cela se vérifie encore ici.

14 sons
Petites voix détirantes, explosions, musiques guillerettes... Juste ce qu'il faut pour l'ambiance.

17 durée de vie
Seul, le jeu se révèle vite lassant. A plusieurs, en revanche, vous pourrez y jouer à l'infini.

+ plus
Fun, mignon, jouable. C'est Bomberman !

- moins
Aucune véritable innovation.

Intérêt 8/10 (à plusieurs) 5/10 (seul)

AVIS Chris

Voilà ce qu'on appelle une valeur sûre. Bien connu des possesseurs de Nec ou de SNES, Bomberman a été à la base des parties les plus épiques de l'histoire du jeu vidéo. Le retrouver sur PlayStation est une excellente chose, même si son côté simpliste détone un peu avec les capacités de cette machine.

AVIS Kendy

Le seul intérêt de Bomberman est le jeu à plusieurs. Une fois qu'on sait cela, on ne peut que déplorer la pauvreté des graphismes (en fausse 3D isométrique) et la profusion d'options inutiles (mode déf...). Pour vous dire, même le mode aventure souffre d'une durée de vie trop courte pour les habitués de la série. En gros, BW est une bien belle déception.

X-Men VS Street Fighter

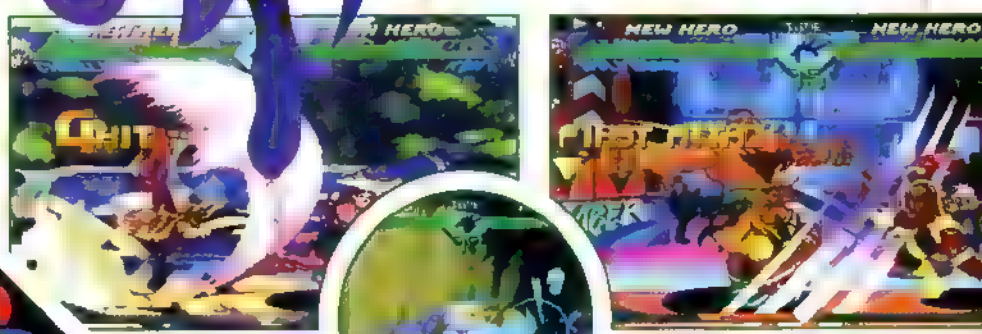
ÉDITEUR CAPCOM GENRE COMPILE/BASTON

X-Men VS Street Fighter, ce sont les ricains contre les japonais. Les méchants contre les gentils. La manne commerciale contre la pénurie des comptes en banque...

PLAYSTATION

X-Men VS Street Fighter

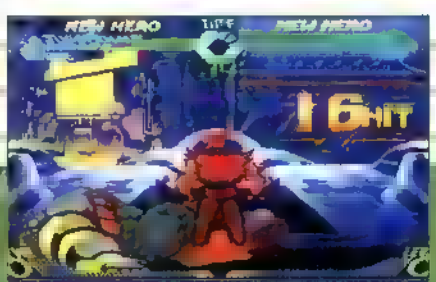
Difficile de faire plus opportuniste dans le genre : un titre qui rassemble les super héros de Marvel et les persos belliqueux de Capcom dans des affrontements en Quatuor. Une initiative fort intéressante. Néanmoins, on aurait apprécié bénéficier de l'option de changement des combattants en cours de jeu (incluse dans la version arcade et Saturn) absente dans cette version PlayStation. Ce qui explique en outre qu'ici vous ne manierez que le premier personnage, le second n'effectuant que de brèves apparitions en cas de super attaques en duo et de contre-attaques. De plus si le soft compile dix sept lascars, il est pourtant regrettable de constater que seulement trois d'entre eux (Gambit, Rogue et Sabretooth) sont réellement inédits des épisodes antérieurs (à savoir Street Fighter Zero, Marvel Heroes et X-Men), et puis les nouveaux coups spéciaux ne sont qu'au nombre de deux par perso en moyenne... Trop peu d'innovations pour vraiment accrocher le joueur usé par le énième titre de Capcom. Sinon, en comparaison avec la version japonaise sortie sur la même console, aucune différence notable n'est à signaler si ce n'est le fait que Nash se nomme désormais Charlie. Pourtant du point de vue de la réalisation, X-Men VS Street Fighter en sidérera plus d'un par ses animations fluides et rapides (en mode turbo) et sa maniabilité exemplaire. Mais les défauts cités plus haut font dire de ce titre qu'il est tout simplement un «bon jeu» et non un chef-d'œuvre. Cela est d'autant plus dommage que la version Saturn est divine.



Storm en plein éclair de génie...

fiche technique

GENRE	COMPILE/BASTON
NB DE JOUEURS	2
NIVEAUX DE DIF	8
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	INFINIS
NB DE COMBATTANTS	17
SPÉCIAL	IL VOUS FAUT DES DOIGTS..
EXISTE SUR	ARCADE, SATURN



La fameuse attaque puissante d'Akuma ne nécessite plus qu'un niveau d'énergie.

Des interventions «éclair» !

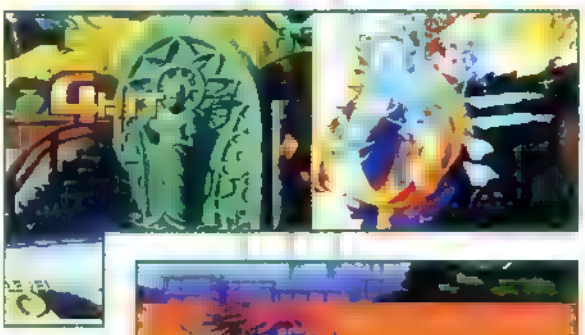
Le second personnage est aussi impuissant qu'un juge en Sicile ! Ses rares interventions se limitent aux pouvoirs à deux et aux contre-attaques. Un vrai scandale pour ceux qui se sont éclatés en arcade ou sur Saturn !

Un titre fatalisé par la Ram de la Play...

Le rendu des coups spéciaux est spectaculaire !

Un boss encombrant !

Le coup de pied rapide de Chun-Li ne laisse aucun répit au boss, s'il est placé judicieusement. Ensuite, c'est l'endurance de votre pouce qui fait le reste.



Une illustration apparaît en cas de déclenchement d'une furie.

NOTES

technique — 16

De l'excellente 2D à animation fluide et détaillée. En bref, ça fuse de partout !

esthétique — 17

Héros et vilains représentés de façon japonaise avec moult couleurs. Style très proche des dessins animés.

animation — 17

Les coups spéciaux sont spectaculaires et les mouvements des protagonistes peaufinés.

maniabilité — 18

C'est bizarre mais la maniabilité ressemble à celle de Street Fighter. Pfffffff.

sons — 14

Les musiques ne laissent aucune trace dans le cerveau, mais les bruitages et les cris des guerriers ont une sacrée pêche.

durée de vie — 12

Très facile à finir contre l'ordinateur pour un habitué des Street. En mode 2 joueurs, c'est le panard !

plus

Trois persos réellement inédits. 17 keums déguisés.

moins

Seulement trois persos inédits. Impossible de changer de héros en cours de jeu.

Intérêt 6/10

AVIS

Kendy

X-Men VS Street Fighter est un excellent soft pour qui ne possède pas Marvel Heroes, X-Men ou Street Zero. De plus l'impossibilité d'intervertir les combattants prive le titre de son intérêt fondamental. C'est la raison pour laquelle les blasés se tourneront plutôt vers Fatal Fury Dominated Mind pour plus de nouveautés.

Willow

Fun, bien réalisé et spectaculaire voilà qui résume à merveille X-Men VS Street Fighter. Néanmoins, l'impossibilité de pouvoir changer de perso en cours de combat enlève un peu d'intérêt à cette version PlayStation. Les pros de la baston blasés par la série pourront également orienter leur choix vers l'excellent Real Bout Special Dominated Mind.

Tombi

EDITEUR : SONY CE — GENRE : PLATE-FORME/AVENTURE

Pour ceux qui en ont marre de dégommer des zombis, de parcourir de longs couloirs glauques, de sauver la Terre de la menace extraterrestre, voici Tombi et ses ennemis : la tribu des Cochons Roses !

PLAYSTATION

S

Tombi

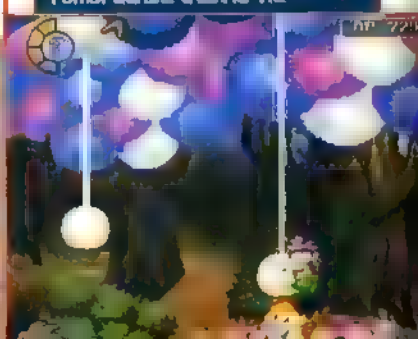
PlayStation

Dans les villages, pensez à recueillir un maximum de conseils auprès des habitants.

fiche technique

GENRE	PLATE-FORME/AVENTURE
NB DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIF	AUCUN
DIFFICULTÉ	MOYENNE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NOMBRE DE QUÊTES	PRES DE 120
SPÉCIAL	DUAL SHOCK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

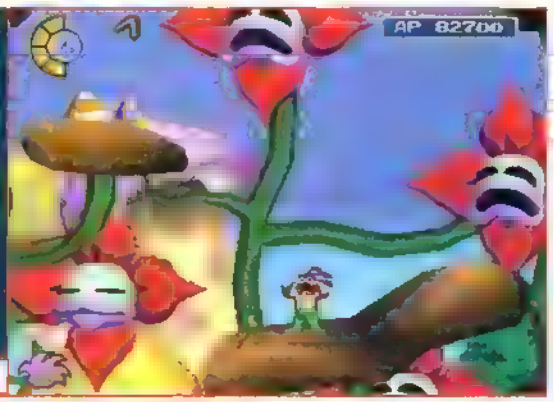
Lorsque les cochons dorment, Tombi danse. C'est la vie.



Le sage centenaire curera vos blessures. Il orientera aussi votre quête par moment.

Un cocktail détonnant de plates-formes et d'aventure

Un nain, un Tombi et un effet 3D



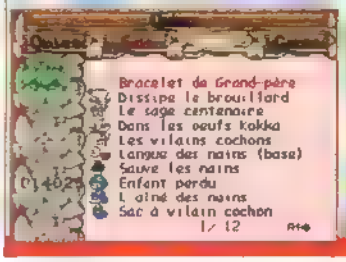
Vous venez d'ingurgiter un champignon vénéneux. Quel triste sort, même les plantes ont de la peine pour vous.

A tous les niveaux

Tombi joue beaucoup sur la possibilité de changer de plan presque lorsque bon vous semble. Bien maîtriser cette technique peut paraître quelque peu déroutante a priori, mais après quelques minutes de jeu, force est de constater qu'en plus d'être aisée de réalisation, les avantages qui en découlent sont légion. N'hésitez donc pas à en abuser pour trouver des passages secrets, esquiver des ennemis ou bien, plus simplement, continuer votre périple.

Vous avez dit aventure ?

En implantant à la plate-forme un aspect de recherche qu'on n'a plus l'habitude de retrouver dans les RPG, Tombi gagne indéniablement en richesse de jeu. Veillez à bien gérer votre inventaire et à jeter de temps en temps des coups d'œil sur la carte pour mieux vous situer. Le plus important s'avérant une connaissance pointue des qualités et autres effets des objets que vous obtiendrez au détour d'une quête. Certains disposant de pouvoirs forts intéressants, ne les négligez pas.



NOTES

14 technique
Les personnages en 2D cohabitent parfaitement avec les décors en 3D.

16 esthetique
Un design mignon renforcé par une profusion de couleurs chatoyantes

14 animation
Fluide de A à Z, mais quelques étapes dans l'animation des persos sont à déplorer

14 maniabilité
Quelques moments de flottement qui se corrigent en peu de temps

13 sons
Rien de transcendant. Une atmosphère musicale bon enfant, amie grand grand !

16 duree de vie
Des centaines de petites quêtes implantées judicieusement, des heures de jeu en perspective.

+ plus
L'humour décapant
Le mélange plate-forme et aventure.

- moins
Une profondeur pas toujours évidente.
Des temps de chargement parfois un peu longs

Intérêt 6/10

AVIS

Gollum

Si Tombi n'accorde pas sa confiance à tout le monde, une fois apprivoisé il vous laissera connaître joie et plaisir. Réflexes et réflexion se trouvent stimulés au cœur d'un univers haut en couleurs, vaste et riche comptant plus de 120 quêtes archi-variées ! Un titre complet et dépaysant qui mérite toute votre attention.

Greg

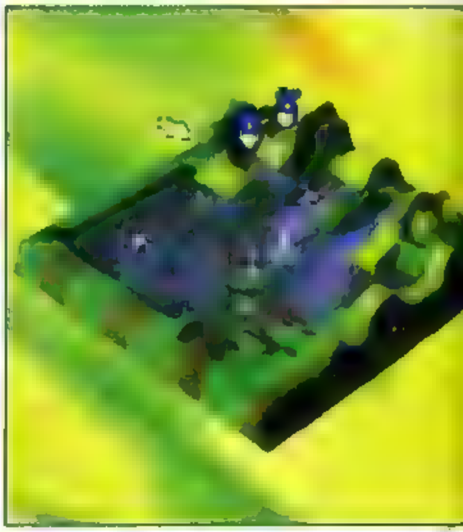
Tombi, un principe rigolo, des cochons tordants... tout était là pour en faire un jeu culte. Malheureusement, Tombi ne m'amuse pas. La maniabilité crispante me suffit pour ne pas apprécier ce titre, certes original mais parfaitement incorrect. Je ne le trouve pas mauvais, mais il ne m'amuse pas, c'est tout. Nul n'est parfait..

Wetrix

EDITEUR : OCEAN **GENRE :** TETRIS-LIKE

Avec Wetrix, Ocean part sur les traces de Tetris. Mais un concept original et quelques bonnes idées ne suffisent pas toujours à faire un bon jeu. Explications.

Les jeux de bastons, les jeux de foot, les jeux de caisses... C'est vrai, parfois, l'industrie du jeu vidéo donne l'impression de tourner un peu en rond. De temps en temps, une équipe de développement décide de combattre la routine. C'est le cas de Z Two qui aujourd'hui propose aux possesseurs de N64 un titre au concept pour le moins rafraîchissant. Le principe de ce jeu de réflexion 3D est simple. Comme dans Tetris, le joueur doit contrôler des pièces de formes diverses qui tombent du ciel en les faisant pivoter. Il s'agit de les assembler de façon logique afin de créer des zones fermées qui permettront par la suite de recueillir la pluie. En plus du contrôle du niveau du relief, du point d'impact de l'eau, vous devrez gérer efficacement la chute de malus et de bonus (bombes, boules de feu) qui mal utilisés ruineront tous vos efforts. Enfin, l'eau que vous ne parviendrez pas à contenir s'écoulera dans un fossé représenté par une jauge. Quand cette jauge déborde, vous avez perdu. Très accrocheur lors des premières parties, le fils spirituel de Tetris montre trop rapidement des signes de faiblesse. Aussi étrange que cela puisse paraître, la maniabilité est à s'arracher un à un les poils du nez. Le déplacement des pièces se fait par à-coups. Contrer les [illegible]tures les plus sournoises et mettre en place une véritable stratégie devient alors très difficile. Et si au départ une bonne dose de flegme britannique suffit à surmonter ce défaut majeur, le gameplay en pâtit sérieusement dans les niveaux avancés où la vitesse de chute des pièces devient deux à trois fois plus rapide ! De toute façon, sur le long terme, Wetrix ne tient pas la distance. Les possibilités tactiques trop limitées et le faible nombre de bonus finissent par jouer en défaveur de cet excellent concept.



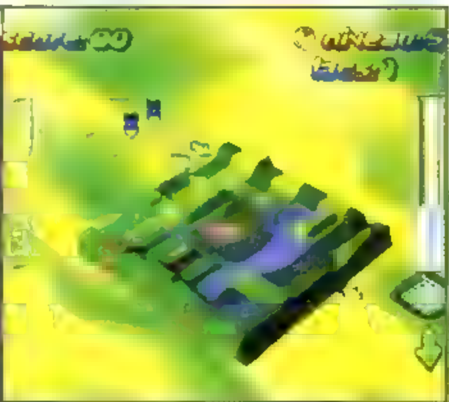
Wetrix

fiche technique

GENRE	TETRIS-LIKE
NB DE JOUEURS	1 OU 2
NIVEAUX DE DIF	2
DIFFICULTÉ	TRES DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE MODE DE JEU	6
SPECIAL	-
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

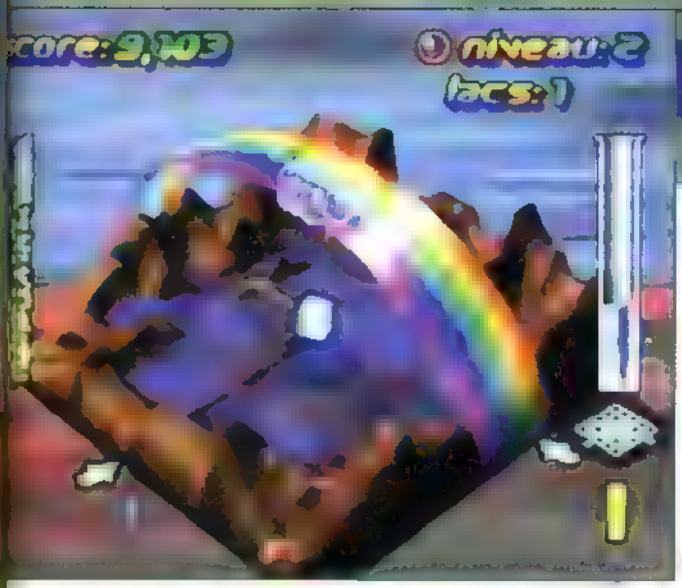
En mode handicap, vous pourrez choisir de débuter la partie avec des conditions plus ou moins défavorables : terrain glacé, jauge à moitié pleine, trous aléatoires, etc.

La boule de feu a pour effet d'évaporer l'eau et de faire fondre la glace.



Jouer en mode pro. tient de la gageure tant la maniabilité des pièces manque de précision.

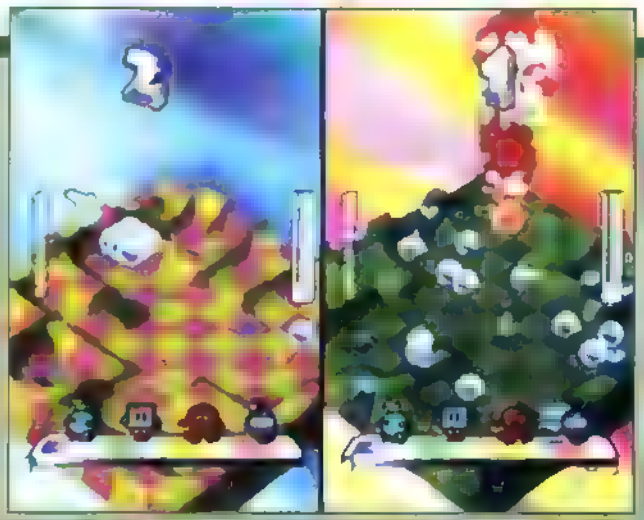
Si une bombe tombe en plein milieu d'un lac, c'est le game over assuré.



Quand l'arc-en-ciel apparaît vos points sont multipliés par 10.

Cette pièce verte vous permet d'abaisser le relief et donc de laisser plus de place à l'eau.

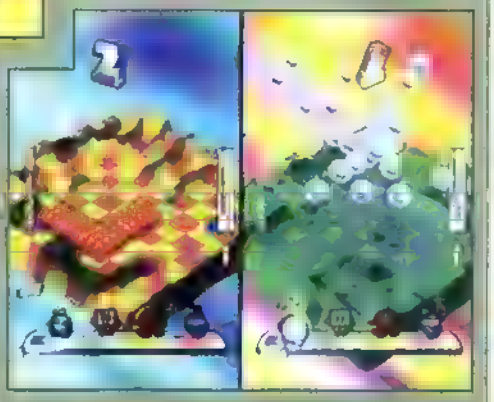
Une maniabilité discutable et un certain manque de profondeur



Radin !

Le mode deux joueurs ne fonctionne pas tout à fait de la même manière que le mode solo. Vous ne pourrez pas réduire la quantité d'eau contenue dans la jauge en utilisant les fameuses boules de feu. L'eau qui s'évapore permet ici d'augmenter votre niveau d'énergie ce qui vous donne l'accès à différents sorts dévastateurs, un peu comme dans Populous. Plutôt sympa non ? Le problème c'est que ces flemmards de développeurs n'ont implémenté que quatre types d'attaques spéciales : eau, tremblement de terre, glace et bombardement. Résultat, au bout d'une dizaine de parties, les deux joueurs baillent et changent de jeu.

Quand vous surchargez le paysage de relief, le sol devient instable et un séisme se déclenche.



NOTES

technique 12
Rien de véritablement impressionnant. Quelques effets de déformation assez réussis.

esthétique 13
Une 3D relativement simple mais des couleurs vives et des effets spéciaux assez amusants.

animation 10
Il s'agit d'un Tetris-like, donc pas de motion capture !

maniabilité 11
La maniabilité des pièces pose des problèmes et gâche le gameplay dans les niveaux avancés.

sons 15
Un peu de Techno, de Jungle et de l'Ambiant. Les Ravers sauront apprécier. Bruitages efficaces.

durée de vie 12
Les possibilités tactiques sont beaucoup trop limitées, seul comme à deux.

plus
Un concept plutôt original. Les musiques.

moins
La maniabilité des pièces. Le manque de profondeur.

Intérêt 5/10

AVIS

Willow

Bien que très original, Wetrix manque de saveur. Peu de surprises et un gameplay répétitif même en mode multi-joueurs. Comment en partant d'un tel concept, les développeurs ont pu manquer à ce point de fantaisie et d'imagination ? Et puis il y a ce problème de maniabilité qui tape sur les nerfs. Un jeu finalement assez moyen, nettement moins hypnotique que Tetris.

Tsr

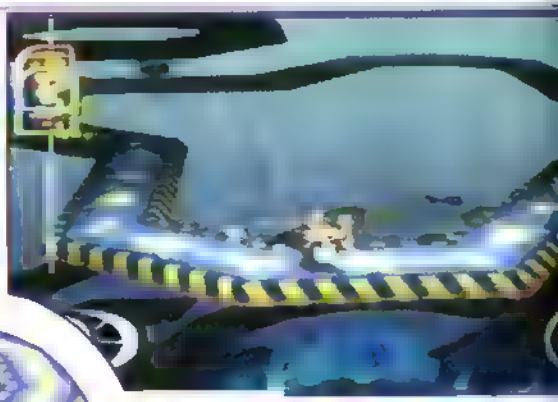
Ça commence plutôt bien. On s'amuse seul ou bien à deux... surtout à deux. Puis, après une vingtaine de parties, on tourne en rond, on s'aperçoit que c'est un peu tout le temps la même chose et que la bonne idée n'a pas été exploitée correctement. Alors on se fâche et on se dit que pour plus de 400 francs, on aurait aimé plus...

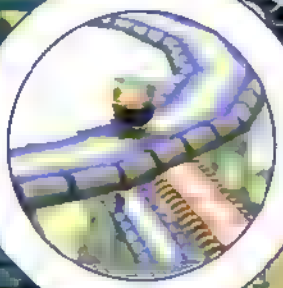
Iggy's Reckin Balls

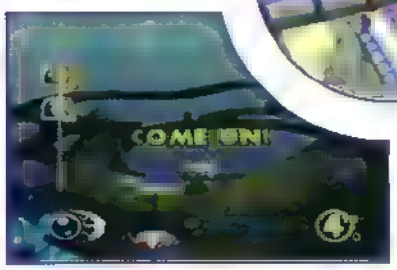
Ce mois-ci, la N64 remporte la palme de la bizarrerie. Après Ocean, c'est au tour d'Acclaim de bouleverser nos petites habitudes. Hélas, une fois de plus, déconcertant rime avec lassant.

Iggy's Reckin Balls

Les idées originales, ce n'est décidément pas ce qui manque en ce moment sur la machine maudite de Nintendo. A l'instar de Wetrix, Iggy's Reckin Balls est une production complètement à part, très éloignée des canons actuels de l'univers vidéoludique. Une soft singulier qui n'a pas fait l'unanimité au sein des membres de la rédac même si nous reconnaissons tous qu'Acclaim, pour une fois, a fait preuve d'imagination. Il s'agit en fait d'un mix de plateforme et de course pure et dure. Mais ici vous n'allez pas incarner un mâle surpuissant musclé et tatoué mais un petit objet tout rondouillard qu'on trouve généralement recouvert de bave dans la gueule de son chien : une balle en caoutchouc ! Dans Iggy's Reckin Balls, des balles en caoutchouc vont donc se tirer la bourre sur des circuits verticaux. D'immenses spirales composées de plates-formes mouvantes et parsemées de pièges bien énervants. Le but étant évidemment d'arriver en haut le premier en utilisant le saut et un petit grappin rétractable. Outre sa difficulté excessive dans les niveaux supérieurs qui rend la jouabilité confuse à souhait, le défaut majeur de cette production atypique réside dans son gameplay hyper-limité. Le joueur passe son temps à sauter et à tourner en rond. Il est toujours possible de parasiter la course de ses adversaires en ramassant certains items ou en les attrapant au moyen de son grappin mais c'est tellement délicat (ils sont rapides les bougres !) qu'en règle générale le joueur finit par perdre le rythme de ses sauts et donc la course. Alors on joue la carte de l'efficacité : sauter, s'accrocher, monter et ce, le plus vite possible. Une action qui mobilise une touche ! Au début, le jeu est vraiment marrant, c'est le plaisir de la découverte. Puis l'intérêt s'estompe au fil des parties faute de surprises. Heureusement, la convivialité sauve in extremis ce titre du zapping. Les humains ont des faiblesses eux : du coup, à quatre, cette montée infernale devient un peu moins froide et mécanique.







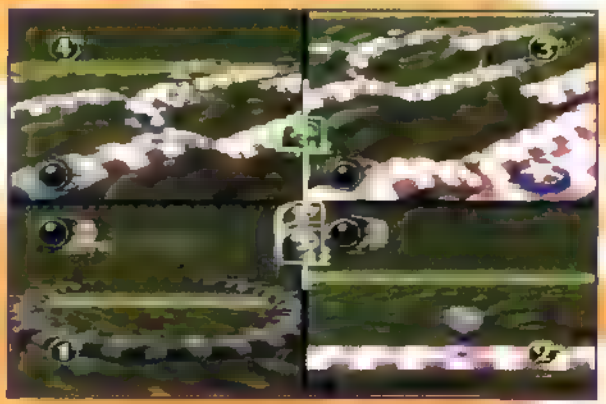
fiche technique

GENRE	COURSE DE BALLE
NB DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIF	3
DIFFICULTÉ	TRES DIFFICILE
CONTINUE	SAUVEGARDE
NB DE CIRCUITS	PLUS DE 100
SPECIAL	COMPATIBLE RUMBLE PACK
EXISTE SUR	RIEN D'AUTRE

Un gameplay qui ne se renouvelle pas

Jouez à 4 ou pas du tout !

Plusieurs modes de jeu attendent le joueur mais ne parviennent pas tous à relancer l'intérêt de cette production marginale sur le long terme. Le mode time trial n'offre rien de vraiment excitant. Le mode battle quant à lui montre assez vite ses limites contre le CPU. Cette remarque vaut également pour le mode race et sa centaine de circuits. Enfin le mode mix up vous permet de construire votre championnat en choisissant librement les tracés sur lesquels vous souhaitez vous mesurer. Là encore, trois compagnons de jeu vous éviteront de vous décrocher la mâchoire en bâillant.



NOTES

technique — 12
Aucune prouesse. Quelques effets de caméra spectaculaires mais aussi de légers ralentissements.

esthetique — 11
Un effet de fog un peu trop prononcé des couleurs vives et des graphismes assez simples.

animation — 13
Le jeu est rapide mais l'animation n'est pas toujours d'une fluidité exemplaire.

maniabilité — 14
Quand la vitesse s'accélère, le contrôle de votre balle devient confus. Commandes simples.

sons — 12
Des thèmes qui tapent sur les nerfs et des bruitages délirants à la sauce cartoon.

durée de vie — 13
Malgré les nombreux circuits, l'intérêt s'essouffle assez rapidement. Heureusement, il y a le jeu à 4.

plus
Encore un concept original.
Le mode 4 joueurs.

moins
L'intérêt à long terme.
Un gameplay parfois brouillon.

Intérêt 5/10

AVIS

Willow — W

Un conseil : avant d'acheter ce titre, essayez-le. L'idée de départ est originale, mais ça s'arrête là. Répétitif, Iggy's Reckin Balls ne vaut le coup que dans la mesure où vous avez une bande de potes qui squate souvent chez vous. Dans le cas inverse, un championnat suffira à vous saouler.

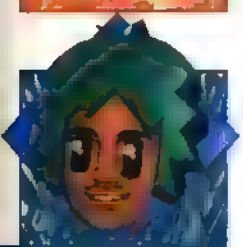
Gollum — G

Les fans purs et durs de titres originaux ne devraient pas être trop dépaysés devant Iggy, mais ils risqueraient de se sentir bien seuls. Techniquement assez affligeant, et malheureusement surtout trop répétitif, force est de constater que l'ennui vient en jouant. Le mode multi-joueurs le sauvant de justesse du naufrage.

Toutes les sort

TSR

Son jeu du mois :
ISS 98
Difficile à maîtriser, le Lemming-Penseur ne sert au joueur qu'à déléguer ses tâches pour se taper du bon temps. Possédant l'esprit de cohésion rare chez les Lemmings, il n'a qu'un défaut : il décède une fois qu'il n'a plus de Coca.



TRAZOM

Son jeu du mois :
A utiliser avec parcimonie, le Lemming-Démolisseur peut être d'une grande utilité dans les niveaux du chantier ou de l'immeuble en ruine. Pour le reste, ce spécimen qui n'obéit pas aux ordres du joueur et qui mange ses congénères n'est pas d'une grande efficacité.

Une fois n'est pas coutume, la rédaction a tenu à faire honneur à un jeu qui ne figure pas - encore - dans nos zappings. Rassurez-vous ça ne saurait tarder. Si ce n'est pas un a priori ça, je ne m'y connais pas. Aucune importance puisque vous et nous savons bien que le Lemmings original porté sur PlayStation (sans changement ni rien) devrait faire un triomphe au milieu de nos prochains zappings. Alors, et parce que la rentrée est suffisamment dure comme ça, nous nous sommes tous déguisés en Lemmings et avons changé nos méthodes de travail.

V-Rally

F1 Race était la référence du jeu de courses sur Game Boy... jusqu'à aujourd'hui ! En effet, le titre d'Infogrames est une véritable bombe ! Techniquement parfait pour une machine de l'envergure de la portable de Nintendo, les effets de zoom et la sensation de vitesse sont rendus ici avec brio. De plus, les bugs ne sont pas légion et la maniabilité est au rendez-vous. En bref, V-Rally est à des années lumière des autres softs du genre sur la portable. En ce qui concerne la lisibilité des graphismes, tout se détache parfaitement, ce qui évite d'user vos petits yeux de merlans frits. Doté d'un mode championship et arcade, V-R deviendra, à n'en pas douter, le meilleur titre de votre Game Boy !

Kendy

8/10 EDITEUR : INFOGRAMES MACHINE : GAME BOY

Mortal Kombat 4

Les Mortal Kombat se suivent et se ressemblent beaucoup. Cette dernière version, quoique bénéficiant de la 3D, reste dans la parfaite lignée de ses prédécesseurs. Palette de coups limitée, jouabilité douteuse, personnages interchangeables sans originalité... Au moins les habitués retrouvent leurs marques. La gestion des armes n'apporte ici pas grand-chose et on se rend compte que le jeu est en 3D que lorsque les persos effectuent des petits pas de côté (comme dans Tekken 3). Un jeu sans surprises aucune donc, avec ses enchaînements bien lourds à sortir et ses éternelles fatalities qui font partie de ces softs sans charme dont on aimerait de plus avoir à entendre parler, maintenant. Il y a bien des fans qui se laisseront tenter et qui s'amuseront beaucoup avec ce titre. Personne n'est parfait.

Chris

4/10 EDITEUR : MIDWAY MACHINE : PLAYSTATION

es européennes

Virtua Chess 64

Il faut avouer que les simulations d'échecs ne sont pas monnaie courante. On peut dire que Titus a plutôt fait du bon boulot en nous proposant un jeu très complet : mode tutorial pour les débutants, possibilité de changer l'aspect des pions ou d'exécuter des rotations de l'échiquier dans tous les sens... En ce qui concerne l'intelligence artificielle (élue IA la plus fourbe du monde), elle est assez redoutable pour accaparer les neurones des cerveaux les plus volumineux. Alors si vous en avez marre de jouer à Mortal Kombat vous savez ce qu'il vous reste à faire.

Kendy

7/10 EDITEUR : TITUS MACHINE : NINTENDO 64

Batman & Robin

Voilà une adaptation de film ambitieuse. Ici, vous avez la possibilité de vous balader dans la totalité de Gotham City, passant devant les devantures des magasins, assistant à des agressions à chaque coin de rue... Le jeu est découpé en de nombreuses scènes. Des indices, que vous ramassez sur le chemin, vous permettent de deviner à quel endroit et à quel moment

un vol ou une agression va être commis. Vous vous rendez sur les lieux, lattez du vilain, récupérez des bonus... Dans l'absolu, le principe n'est pas mauvais. Maintenant, il faut bien avouer que question réalisation, Batman & Robin joue dans le registre de l'affligeante médiocrité. Il n'est pas très beau (trop sombre), pas maniable (les combats sont ridicules, la conduite de votre véhicule hasardeuse), les angles de caméra sont gênants... On lutte pas mal avec soi-même pour s'obliger à avancer. Dommage. Mieux réalisé, ce jeu aurait sans doute eu son mot à dire.

Chris

4/10 EDITEUR : ACCLAIM MACHINE : PLAYSTATION

Mr Domino

Le concept de Mr Domino n'a rien de sorcier : éviter des obstacles tout en disposant soigneusement ses petits rectangles nacrés, puis, le moment venu, d'une simple pichenette, tout chambouler. Bénéficiant d'une prise en main quasi immédiate, d'une réalisation honorable et d'un certain charme, ce titre original ne pèche que par son aspect à la longue répétitif et une difficulté excessive. Les fans

de jeux de réflexion sympas dans la veine de Kula World, ainsi que les retraités branchés dominos virtuels y trouveront un temps leur compte, pour les autres ce sera certainement plus difficile

Gollum

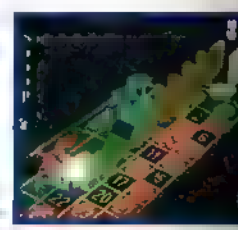
5/10 EDITEUR : JVC MACHINE : PLAYSTATION

Point Blank

Alors que la PlayStation donne naissance à des jeux de plus en plus fabuleux, voici que, pour une misérable histoire de piécettes d'or, Namco s'en va vendre son âme au Diable ! Point Blank s'avère un pauvre tir aux pigeons archi-répétitif, aberrant techniquement et à l'humour niais exacerbé. Le comble du risible étant atteint par un pseudo mode quête poussif qui n'amusera même pas les plus jeunes d'entre vous. Pour ceux qui pensaient enfin rentabiliser leur gun, il faudra encore patienter un tantinet.

Gollum

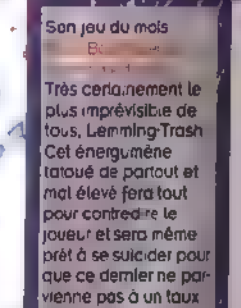
2/10 EDITEUR : NAMCO MACHINE : PLAYSTATION



KENDY

Son jeu du mois

Très certainement le plus imprévisible de tous, Lemming-Trash. Cet énergumène tatoué de partout et mal élevé fera tout pour contredire le joueur et sera même prêt à se suicider pour que ce dernier ne parvienne pas à un taux de sauvetage de 100 %



CHRIS

Son jeu du mois
F Zero X
Le très classieux Lemming Mélomane est le seul à posséder la capacité de changer les musiques du jeu au cours d'une partie. Armé d'un lecteur Mini disc, il oublie parfois d'écouter les ordres du joueur ce qui ne laisse pas d'autre alternative que de le faire sauter

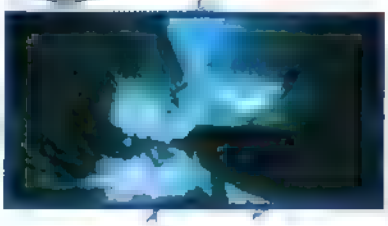
GOLLUM

Son jeu du mois : [illegible] Kazooie
Doté d'une grande pelle, le Lemming-Philosophe creuse le sol non pas pour faire un tunnel mais pour saisir le sens de la vie. Ce personnage [illegible] à rien, et n'est nécessaire que pour creuser la montagne, car il possède la faculté de se faire sauter avec la fonction "adieu monde cruel"

RAHAN

Son jeu du mois : Banjo & Kazooie
Solitaire et sombre, le Lemming-Gothique agit seul, vite et bien. Il peut psalmodier des incantations bidons ou encore faire un feu pour indiquer des positions aux autres Lemmings, idiot. Il s'arrose toujours d'essence avant de s'immoler, sans raisons.

Sub



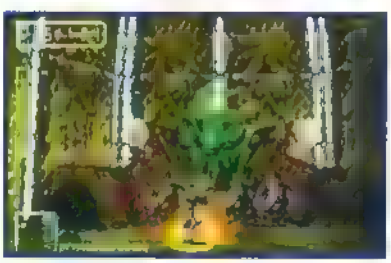
Briser la torpeur du monde du silence par la musique, voilà ce à quoi vous convie Sub. S'apparentant plus à un éditeur de musiques Techno et Ambiant vous pourrez y créer des sons réagissant aux évolutions de votre dauphin en planotant sur les différentes touches du pad. Vous devrez découvrir 12 univers aux thèmes variés, mais aussi remixer les divers samples sauvegardés. Toutefois, seuls les plus zens risquent d'y trouver, à plus ou moins long terme, un intérêt significatif. L'équipe de football de la Jamaïque aurait sans doute beaucoup aimé.

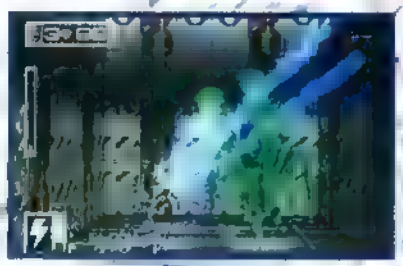
Gollum

3/10 EDITEUR : SONY CE
MACHINE : PLAYSTATION

Assault

Quand on joue à ce petit Blast'em up, deux références du «Moi vois Moi tue» viennent inévitablement à l'esprit : Contra (Super Nintendo !) et One. Ce n'est pas tant la réalisation d'un niveau correct qui pénalise ce petit soft aux allures de Starship Troopers mais plutôt son manque singulier de variétés et d'innovations. Les niveaux se suivent et se ressemblent, le bestiaire n'offre rien de vraiment palpitant et la mise en scène reste bien timide en comparaison des multiples changements d'angles de vue dynamiques et des perspectives spectaculaires de One. Reste la surenchère d'effets pyrotechniques et le mode deux joueurs mais ce n'est pas suffisant pour relancer l'intérêt. Du shoot pur et dur sans personnalité.

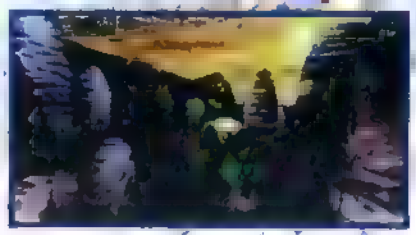




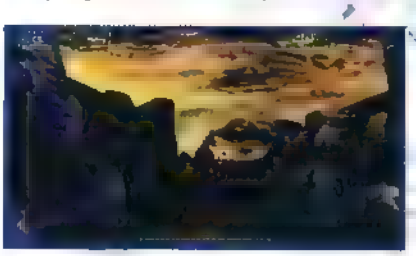
4/10 EDITEUR : TELSTAR
MACHINE : PLAYSTATION

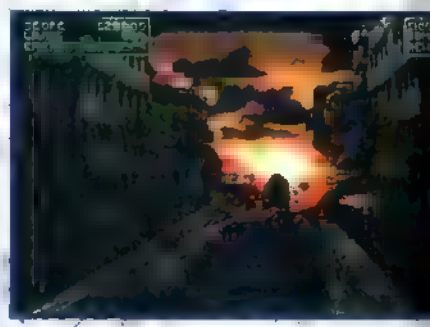
Willow

Viper



En boutique depuis plus d'un mois sans que nous en ayons été avertis, Viper est finalement arrivé sain et sauf dans notre salle des tests ! Bah, il y a bien un petit millier de joueurs qui a du se laisser prendre entre temps, c'est toujours ça de gagné pour le distributeur (Infogrames en l'occurrence). Sans être la nullité infâme à laquelle nous nous attendions, ce shoot'em up au profil PC est toutefois loin d'égaler le gameplay de One, Colony Wars ou G-Police. Votre hélico suit un chemin tout tracé dans des paysages si sombres qu'on en dis-





tingue à peine les reliefs grossiers et le manque de variété des niveaux ainsi que l'absence de mise en scène finissent par plonger le joueur dans les bras de Morphée. Reste une maniabilité correcte et quelques effets pyrotechniques pas dégueux. Un titre étonnamment médiocre si l'on tient compte du temps qu'il a fallu pour le développer : plus de deux ans !

Willow

3/10 EDITEUR : OCEAN
MACHINE : PLAYSTATION

Off Road Challenge

Off Road Challenge avait fait un véritable bide en salle d'arcade et ce n'est certainement pas cette version N64 qui permettra à cette course de buggies de se refaire une petite santé. Les 6 circuits sont vraiment très courts et la jouabilité brouillonne fait mal-

N° 1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

www.joystick.fr

joystick

NUMÉRO 96 SEPTEMBRE 19

38 frs seulement chez votre marchand de journaux

TOUT EST BON CHEZ...

Activision

7 pages de reportage sur Heavy Gear 2, l'82, Dark Reign 2, Heretic 2, etc...

LE MATOS DE LA RENTRÉE

Les cartes 3D du futur

RIVA TNT ET BANSHEE

LES TESTS DE LA RENTRÉE

URBAN ASSAULT, MOTO CROSS MADNESS ET MECH COMMANDER

Les démos exclusives de Joystick

- Grand Prix Legend
- Red Jack Revenge
- Heart of Darkness
- Grim Fandango en français !

test Zapping Europe

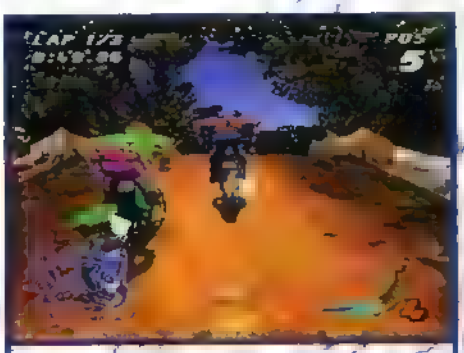
GREG

Son jeu du mois :
[illegible] Stadium
Le Lemming-Ninja s'utilise d'une manière très particulière, puisqu'il passe son temps à se cacher sous terre, à se déguiser en tas de feuilles mortes ou à lancer des étoiles de carton. Sa principale fonction est d'amuser les autres avant que l'ordre d'autodestruction n'arrive à son terme

heureusement un peu trop penser à San Francisco, un autre chef-d'oeuvre de la course automobile. Pour achever le tout, Off Road est très loin de tirer parti des capacités de la machine, mais ça, on commence à en avoir l'habitude : flou artistique, élément du décor en 2D d'une grossièreté innommable, moteur de jeu saccadé... Une compilation de tout ce qu'il ne faut pas faire. Vous l'aurez compris, avec ce titre de seconde zone, Midway confirme son manque de motivation à proposer des jeux de qualité. A éviter même sur le marché de l'occaz'.

Willow

2/10 EDITEUR : MIDWAY MACHINE : NINTENDO 64



d'être empoté. Probe (Die Hard Trilogy). Mille fois hélas, le résultat final s'avère être des plus décevants. Hésitant un peu trop entre l'arcade et la simulation, ce jeu édité par Acclaim Sports passe à côté de l'essentiel : le fun et les sensations de pilotage. C'est dommage, l'éditeur de circuit était une idée des plus louables et le titre disposait d'un nombre appréciable d'options de jeu. Si ce n'est déjà fait, les amateurs de deux roues se verront donc dans l'obligation de rabattre leur choix sur Moto Racer et Road Rash 3D, deux valeurs sûres du genre sur PlayStation. C'est à se demander s'il ne plane pas sur la tête des dirigeants d'Acclaim une sorte de malédiction...

Willow

3/10 EDITEUR : ACCLAIM MACHINE : PLAYSTATION

de la nature vidéoludique qu'incarne sans aucun complexe ce jeu de combats. Nous en avons tous honte pour l'éditeur. Spectacle affligeant tant au niveau de la réalisation (modélisation, décors et motion capture ridicules) que du gameplay (Toshinden en pire !). Ce titre sur lequel nous avions pourtant fondé beaucoup d'espoirs n'est rien moins finalement que la preuve d'une situation navrante : l'impuissance quasi générale des équipes de développement, même les plus réputées, à programmer des jeux de qualité sur cette machine. Et dire que nous chipotons sur Tekken 3...

Willow

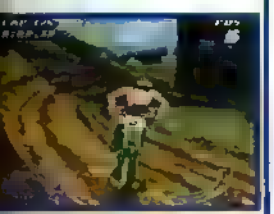
1/10 EDITEUR : KONAMI MACHINE : NINTENDO 64

WILLOW

Son jeu du mois :
Real Bout Special Dominated Mind
Le Lemming-Skateur n'a que très peu d'utilité. Sa principale fonction est de partir en éclaireur à une vitesse assez élevée. Une fois lancé, impossible de le maîtriser, le joueur doit attendre qu'il s'arrête ou qu'il meurt contre un obstacle.

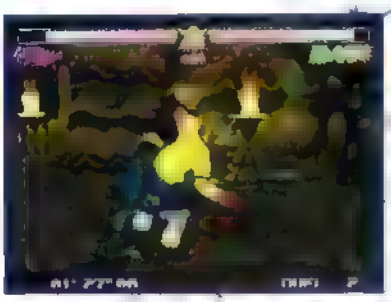
Jeremy McGrath Super Cross 98

Cette simulation de motocross avait tout pour réussir : les conseils techniques de Jeremy McGrath et le talent d'un studio de développement lo n



G.A.S.P.!!

Manque d'expérience de Konami en la matière, crise soudaine de flémingite aiguë dans le sang des programmeurs ? Difficile de trouver une explication réelle à cette erreur



MAXXI-GAMES

MAXXI-GAMES
BOUTIQUE / VPC
34 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 01.48.05.88.05

6 RUE D ARRAS
75005 PARIS
TEL 01 44 07 03 7
M° CARDINAL LEMOINE

181 RUE DE CRIMEE
75019 PARIS
TEL : 01 40 34 86 86
OUVERT 7/7
(M° CRIMEE)

16 RUE PAUL BERT
94130 NOGENT S/ MARN
TEL : 01 43 94 23 74
(BUS 120 ET 114)

80 BIS RUE DU GENERAL DE GAULLE
77000 MELUN
TEL : 01 64 52 85 85

4 AV FONTAINEBLEA
L 70 KREMLIN BICETR
TEL 01 49 58 89 89
OUVERT TOUS LES J

COURS MARIE
50100 CHERBOURG
TEL : 02 33 01 76 29

6 RUE DE L EGLISE
94300 VINCENNES
TEL 01 48 0811 08

18 RUE DE JOUY
75004 PARIS
TEL . 01 42 76 91 92
M° ST PAUL OU PONT MARIE
OUVERT 7 JOURS SUR 7

25 AV. G BILLOTTE
94000 CRETEIL 7/7
TEL : 01 49 80 04 28
(M CRETEIL PREFECTURE)
JUILLET AOUT (ELX NEUFS PSX 299F)

113 AV. GALLIENI
93170 BAGNOLET
TEL : 01 48 97 11 97
FERME LE MARDI

6 RUE DE LA COQUIL
34500 BEZIER

JEUX NEUFS PLAYSTATION

VALUE PACK (2 PAD+1 MEMOIRE CARD)	990 FRS
PLAYSTATION+DUAL SHOCK	990 FRS
TEKKEN 3	349 FRS
GRAN TURISMO	329 FRS
BREATH OF FIRE 3	349 FRS
WILD ARMS	349 FRS
WWF WARZONE	329 FRS
LE 5ème ELEMENT	329 FRS
BEACH VOLLEY	329 FRS
GHOST IN THE SHELL	299 FRS
DREAMS	329 FRS
FIFA COUPE DU MONDE 98	329 FRS
ALUNDRA	329 FRS
METAL GEAR SOLID(jap)	499 FRS
RIVAL SCHOOL	499 FRS
STAR OCEAN(jap)	499 FRS
COLIN MC RAY RALLY	329 FRS
TEKKEN 3 (jap)	299 FRS
POINT BLANK+GUN	499 FRS
POINT BLANK SANS GUN	299 FRS
POINT BLANK	329 FRS
BLAST RADIUS	329 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 98	299 FRS
BATMAN & ROBIN	329 FRS
NBA PRO 98	349 FRS
PAD VIBRANT DUAL SHOCK	199 FRS
MEMORY CARD COULEUR	129 FRS
CABLE RGB+FICHE RCA	79 FRS
CABLE RGB	59 FRS
ACTION REPLAY	229 FRS
MAIS AUSSI ... NOMBREUX !!!	
CRASH BANDICOOT	149 FRS
TEKKEN 2	149 FRS
BUST A MOVE 2	149 FRS
WIPE OUT 2097	149 FRS
TOMB RAIDER	149 FRS
DESTRUCTION DERBY 2	149 FRS
MICRO MACHINE V3	149 FRS
PORSCHE CHALLENGE	149 FRS
NBA PRO	149 FRS
SOULBLADE	149 FRS

LES NOMBREUSES AU MEILLEUR PRIX CHEZ MAXXI-GAMES

JEUX PLAYSTATION OKAZ

HEART OF DARKNESS	269 FRS
RESIDENT EVIL 2	269 FRS
BLOODY ROAR	219 FRS
CASTLEVANIA	219 FRS
CRASH BANDICOOT	219 FRS
COOLBOARDERS 2	219 FRS
DEATHRAP DUNGEON	219 FRS
DIABLO	219 FRS
FIGHTING FORCE	219 FRS
FINAL FANTASY 7	219 FRS
FORSAKEN	219 FRS
HERCS ADVENTURE	219 FRS
HERCULE	219 FRS
MEN IN BLACK	219 FRS
NUCLEAR STRIKE	219 FRS
PITFALL 3D	219 FRS
STREET FIGHTER 3D	219 FRS
ADIDAS POWER SOCCER 97	169 FRS
BEAST WARS	169 FRS
CHILL	169 FRS
COLONY WARS	169 FRS
DUKE NUKEM 3D	169 FRS
FORMULA ONE 97	169 FRS
FORMULA KARTS	169 FRS
EXPLOSIVE RACING	169 FRS
G-POLICE	169 FRS
MDK	169 FRS
NAGANO	169 FRS
NIGHTMARE CREATURES	169 FRS
POWERBOAT RACING	169 FRS

JEUX OKAZ PLAYSTATION

M6 TURBO RACING	169 FRS
TEST DRIVE 4	169 FRS
RAPID RACER	169 FRS
RAGE RACER	169 FRS
OVERBOARD	219 FRS
SHADOW MASTER	169 FRS
WARCRAFT 2	169 FRS
MONOPOLY	219 FRS
FATAL FURY REAL BOUT	219 FRS
WING COMMANDER IV	169 FRS
RE-LOADED	169 FRS
CROC	219 FRS
TOMB RAIDER 2	169 FRS
LOST VIKINGS 2	169 FRS
EXCALIBUR	169 FRS
REBEL ASSAULT 2	169 FRS
VANDAL HEARTS	119 FRS
STARGLADIATOR	119 FRS
X 2	119 FRS
FORMULA ONE	119 FRS
LEGACY OF KAIN	99 FRS
PORSCHE CHALLENGE	119 FRS
FADE TO BLACK	119 FRS
IN THE ZONE 2	119 FRS
NBA LIVE 97	119 FRS
DESCENT	119 FRS
FIFA SOCCER 97	119 FRS
V-RALLY	119 FRS
TOBAL N° 1	119 FRS
BLAM MACHINEHEAD	119 FRS
MAGIC CARPET	99 FRS
FIRESTORM	99 FRS

TEL POUR CONNAITRE LES DERNIERES NOUVEAUTES !!!

Vous êtes franchisé, indépendant ou même particulier, rejoignez l'équipe la plus performante du marché !!!
Nous vous garantissons :
- nos prix d'achats grossistes.
- livraisons chronopost.
- un renouvellement permanent de votre stock d'okaz.
- Un important budget publicitaire.
Contactez Mr Frontela au : 01 48 05 88 68.

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

A RETOURNER : 34 rue de Malte 75011 Paris

PRODUITS	QUANTITÉ	CONSOLE	PRIX

Nom, Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ☐☐☐☐☐ **Ville :** .....

Telephone : ☐☐☐☐☐☐☐☐

pour connaître la disponibilité et les dernières nouveautés

Frais de Port :	39F
TOTAL :	

REGLEMENT : ☐ Chèque bancaire Postal ☐ Mandat

WWF War Zone

Acclaim persiste à vouloir nous servir des simulations de catch à longueur d'année. Si au moins ce titre bénéficiait d'une réalisation globale moins cheap que les versions précédentes, peut-être daignerions nous enfin nous intéresser d'un peu plus près aux prises d'Ahmed, Steve Austin et Undertaker. Hélas, une fois encore, malgré une quantité très satisfaisante de techniques (une bonne vingtaine pour chaque gus), la jouabilité demeure toujours aussi brouillonne et peu palpitante. C'est dommage pour les amateurs de cette discipline, car la possibilité de créer sa baudruche donneuse de baffes et de combattre en cage constituaient des petits plus amusants. Un jeu médiocre à mille lieux de la technicité de Pro Wrestling Featuring Virtua sur Saturn.

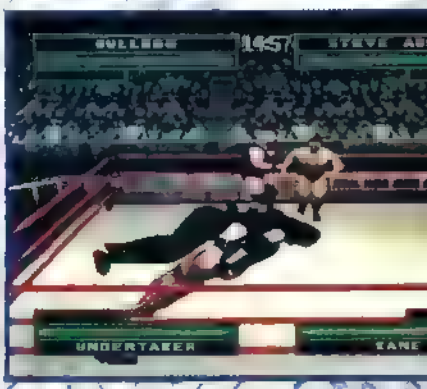
Willow

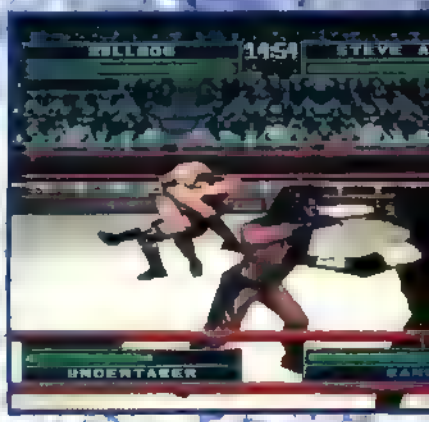
4/10 EDITEUR : ACCLAIM MACHINE : PLAYSTATION

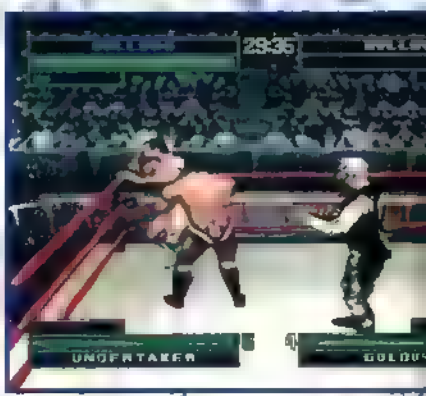
WWF War Zone

Contrairement à ce que nous avons pu constater sur la version PlayStation, la jouabilité est ici beaucoup plus précise et le déclenchement des nombreuses chopes moins aléatoire d'où une note d'intérêt supérieure. Peut-être pourra-t-on reprocher à WWF War Zone la relative lenteur des déplacements qui fait perdre un temps précieux sur les prises au sol et vous empêche d'optimiser l'utilisation des coins du ring mais, globalement, on se situe un cran au-dessus de WCW vs nWo. Techniquement, le titre d'Acclaim s'en tire plutôt bien grâce à une motion capture d'un réalisme satisfaisant et son jeu à quatre, exempt de ralentissements, se révèle vraiment convivial. Une bonne simulation de catch truffée de modes de jeu sur laquelle les fans de la WWF peuvent se précipiter les yeux fermés.

Willow







6/10 EDITEUR : ACCLAIM MACHINE : NINTENDO 64

INCROYABLE !

C'EST VOUS QUI DÉCIDEZ !

GAGNEZ

1 CONSOLE SATURN
+ 5 JEUX

OU

1 CONSOLE N64
+ 5 JEUX

OU

1 CONSOLE PLAYSTATION
+ 5 JEUX

SUR

3615 JOYPAD

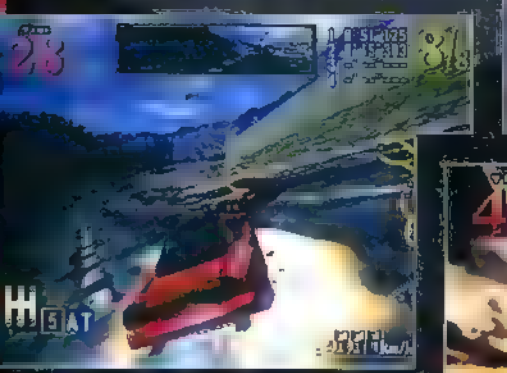
© FMN

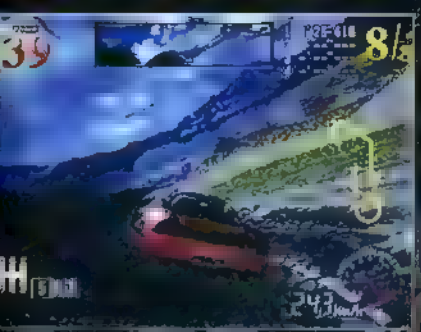
DES SOLUTIONS COMPLÈTES DE JEUX ET DES ASTUCES INÉDITES 24h/24

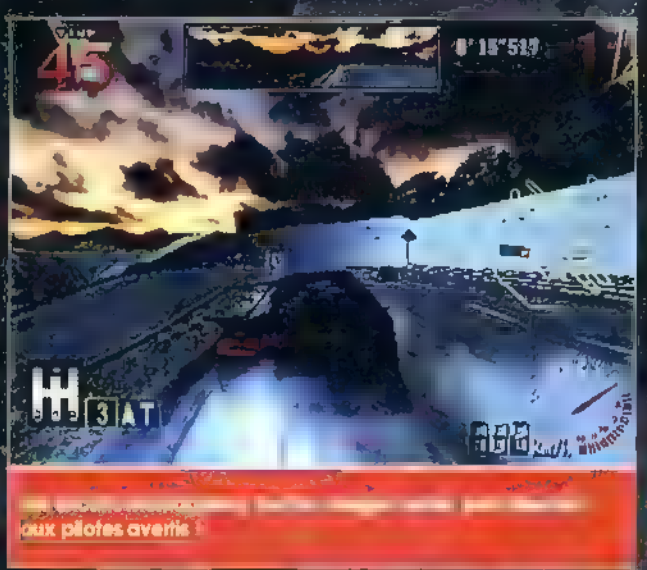
Racing Jam constituait un événement dans le monde de l'arcade. Konami, très en forme actuellement, exploite une fois encore sa carte Cobra.

Par Banana San

Racing Jam II







Konami remet ça avec la suite de Racing Jam ! Amateurs de courses autos tenez-vous prêts. Le jeu comprend huit parcours, avec des styles assez variés pour pouvoir contenter un large public : des débutants qui veulent s'amuser avec quelque chose de fun et de rapide, jusqu'aux maniaques des simulations de voitures de course qui cherchent avant tout réalisme et difficulté de conduite. Le premier circuit est destiné aux débutants. Il est composé d'une course bank, qui comprend une succession de parcours rapides et de pentes. Celles-ci ont généralement un pourcentage très élevé, et permettent au joueur d'obtenir des sensations fortes facilement. La difficulté vient ici du fait qu'il faut éviter de percuter la voiture d'un concurrent, sous peine de perdre de précieuses secondes. Et il n'est pas toujours évident de contrôler sa trajectoire lors des multiples sauts.

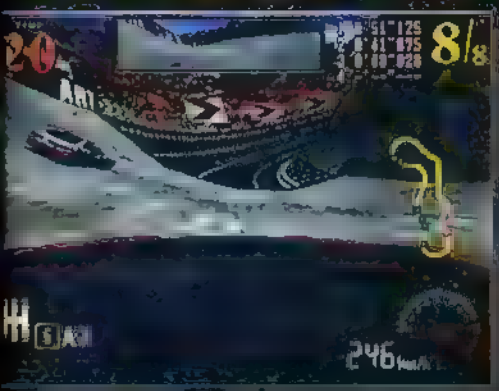
Une course 100 % a...

En ce qui concerne la jouabilité, ce parcours ressemble beaucoup à Midnight Run, un jeu de courses de voitures réalisé par Konami en 1995. La deuxième course est également destinée avant tout aux débutants. Il s'agit d'un circuit qui se déroule de nuit, sur une autoroute. Déjà présent dans le premier Racing Jam, le parcours a cependant été refait entièrement. Les décors ont été modifiés et le tracé est nouveau. De même, la voie est devenue plus large. Dans cette épreuve, il faut éviter les collisions avec les autres concurrents en se frayant un passage. De difficulté moyenne, le troisième

Les bolides au menu

Racing Jam II vous propose de prendre le volant de dix-huit types de véhicules, répliques exactes de modèles sportifs provenant de six constructeurs nippons : Subaru, Honda, Mazda, Mitsubishi, Nissan et Toyota. On y trouve un mélange de voitures de sport, telle la Toyota MR2, alors que d'autres sont de type coupé-rallye d'un style très nippon.

Honda	Integra type R
Subara	Impressa sport, WRX, type R, STI
Mazda	RX-7, type RS
Misubishi	FTO, GP version, Vesion R
Nissan	Skyline, GTR R32
Toyota	Serika GT-Four, WRC



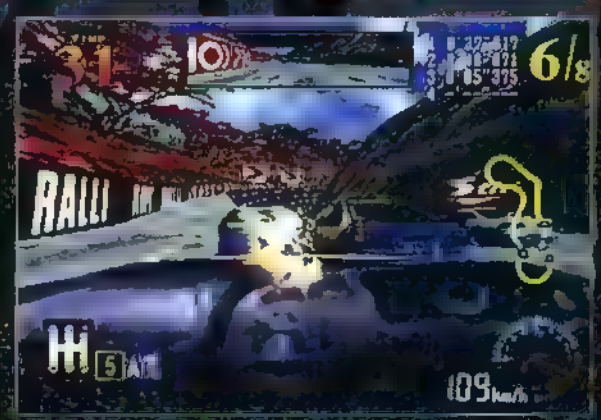
parcours s'effectue le long de la mer. La quatrième course est réservée aux conducteurs émérites. Il s'agit d'un itinéraire en montagne, bourré de virages en épingle à cheveux.

Techniquement parlant

Dans ce jeu, il est possible de customiser son véhicule, en ajustant la suspension, les pneus ou encore la puissance du moteur et celle de l'allume-cigares. La grande force de Racing Jam II, comme dans l'épisode précédent, vient de la richesse des graphismes. La carte Cobra, plus puissante que ses concurrentes de Sega et de Namco, permet d'afficher les voitures les plus somptueuses de l'arcade. De même, la gestion des lumières est d'une qualité jamais vue jusqu'alors. La course qui se déroule de nuit est, à ce titre, une splendeur. Racing Jam II améliore un peu la gestion des collisions de véhicules de l'épisode précédent, qui était loin d'être aussi réaliste que dans les simulations de Sega. Alors que Scud Race ne devrait pas tarder à arriver sur Dreamcast (vivement le 20 novembre), cette nouvelle simulation automobile devrait remplir de joie les adeptes de l'arcade.

Grâce à la puissance [illegible] mettra fin à cette suprématie.

La carte Cobra au top !



Surprises, surprises !

Il existe un mode caché dans le jeu : le time trial. Pour le sélectionner, il suffit d'appuyer sur le frein dans l'écran de choix des courses. De même, Racing Jam II comprend une voiture cachée dans l'écran de sélection des véhicules. Avec le frein, il est possible de changer de type de graphisme des voitures.

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : ARCADE
SORTIE : DÉJÀ DISPONIBLE AU JAPON
DISPONIBILITÉ EUROPE : FIN 98

ANIM'PAAD

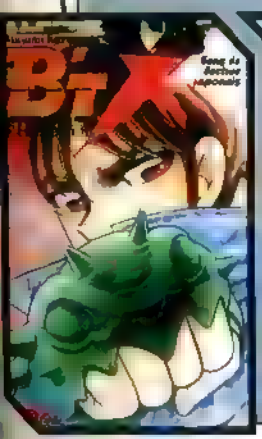
La rentrée démarre fort côté mangas ! Tandis que les éditeurs de base continuent de titrer de plus en plus originaux et intéressants, la vidéo se réveille aussi en sortant un peu du domaine des vieilles séries télévisées.

Par Oliv'Gotoon

Manga

B'T X CHEZ MANGA PLAYER

L'été rimait avec nouveautés chez Manga Player Collection ! En deux mois, nous avons vu se terminer Magic Knight Rayearth de Clamp, arriver les suites de Wing Man, 3x3 Eyes, Ah ! My Goddess, Seraphic Feather et débarquer un nouveau titre, B'T X. Sous ses trois lettres mystérieuses se cache la dernière création de Masami Kurumada, fameux auteur des Chevaliers du Zodiaque. Cette BD a débuté il y a trois ans et compte déjà une dizaine de volumes au Japon. Tout commence lorsqu'un jeune et éminent scientifique, Kotaro, est sur le point de retrouver son jeune frère, Teppei, qu'il avait quitté cinq ans plus tôt pour étudier. Les retrouvailles sont de courte durée car Kotaro est kidnappé par une organisation secrète. Teppei se lance sans réfléchir à sa poursuite... Que dire de ce manga ? Dix ans après le succès des Chevaliers, l'auteur a du mal à se renouveler. On retrouve toujours les mêmes ingrédients : fraternité, combats sanglants, personnages androgynes... Même les armures sont là ! Heureusement, l'auteur a porté toute son attention sur les graphismes. Pour résumer, B'T X est un manga qui plaira aux fans de Saint Seiya. Les autres n'y verront qu'une pâle reprise.



B'T X © M. Kurumada/Kodokawa shoten

QUE DE MANGAS CHEZ GLÉNAT !

Glénat reste encore l'éditeur qui nous propose le plus de titres avec pas moins de 5 à 7 nouveautés par mois. Tandis que certains classiques arrivent à terme après plusieurs années de publications régulières (Sailor Moon au tome 18, et Dr Slump qui se terminera d'ici deux mois), de nouveaux prennent déjà la relève. Nous avons pu découvrir le manga d'Evangelion, Macross 7 ou encore l'étonnant chat Mickael, mais la fin de l'été annonce aussi l'arrivée de Mermaid Forest, un joli manga sur les sirènes signé Rumiko Takahashi (Ranma 1/2, Lamu...). Enfin belle surprise, en septembre sortira Kenshin, un des derniers grands succès du magazine japonais Shônen Jump qui a vu naître Saint Seiya, City Hunter, Video Girl ou Dragon Ball ! Kenshin raconte l'histoire d'un samouraï solitaire, et fait déjà l'objet d'une longue série TV au Japon.

TONKAM

Cet été, les éditions Tonkam ont frappé un grand coup en proposant un manga des plus originaux et des plus osés : l'histoire des 3 Adolf ! Ce manga signé Osamu Tezuka (BlackJack, Astroboy, le Roi Léo...) raconte la vie de trois enfants allemands pendant l'ascension du nazisme, et qui se prénomment tous les trois Adolf. Chacun d'entre eux jouera un rôle très important dans l'Histoire et l'évolution du conflit mondial... Ce manga est l'un des derniers dessinés par l'auteur, quelques années avant sa mort. Véritable plaidoyer contre le racisme, il devrait faire parler de lui tant le sujet évoqué est tabou.

H stoire des 3 Adolf
© Tezuka Production

Vidéo

BLUE SEED ENFIN EN VIDÉO

Blue Seed
© Y. Takaka/NAS/Takeshoba
/TV Tokyo

Depuis maintenant 3 ans, plusieurs éditeurs annonçaient la sortie de la série TV de Blue Seed, une création de l'auteur d'histoires fantastiques, Yuzo Takada (3x3 Eyes), mais jusque là sans résultat. Les choses se sont enfin concrétisées avant les vacances et c'est Anime Star, nouvel éditeur, qui propose déjà 3 cassettes de ce dessin animé en version française. L'histoire raconte les mésaventures de Momiji, une jeune fille au destin énigmatique. Elle est recherchée par Mamoru, un jeune homme possédé par un démon qui ne sait trop s'il doit la tuer ou la protéger... Blue Seed compte 26 épisodes (9 volumes sont prévus) et a remporté un grand succès au Japon en 1995. La série avait d'ailleurs donné naissance à un jeu sur Satum. Elle plaira aux amateurs d'actions et de surnaturel.

DYNAMIC ET LES JEUX VIDÉO

Vampire Hunter : © Capcom/Amuse

Dynamic Vision aime les jeux vidéo ! L'éditeur de Street Fighter II V s'attaque à deux autres grands classiques du jeu vidéo mis en scène en dessin animé : tout d'abord Vampire Hunter est une série en quatre parties qui rassemble les héros du fameux jeu de Capcom (plus connu en Europe sous le nom de Dark Stalker). Ensuite, nous pouvons retrouver Tekken, jeu là encore mythique, dans une adaptation très récente en deux parties (sortie début 98 au Japon). Si les dessins diffèrent légèrement du soft, la réalisation est plutôt bonne. Enfin Dynamic n'a pas attendu de terminer la sortie d'Evangelion (dont le neuvième et dernier volume est prévu en septembre) pour nous proposer une nouvelle grande série inédite. Escaflowne. Mélange d'heroic fantasy et de robots, cette série est l'une des meilleures nouveautés du moment, mais nous vous en reparlerons prochainement...

Flash Flash Flash Flash

Japon

Masamune Shirow, l'auteur de Ghost in the Shell et Dominion, travaille sur un long métrage [illegible] qui sortira en 1999 au cinéma.

C'est ce mois-ci que sort au cinéma le long métrage [illegible], tiré du fameux manga publié en France sous le nom de Sticker. Un gros budget a été consacré à ce film et à ses effets spéciaux.

France

Après avoir révélé l'[illegible] gralité de [illegible] en vidéo en neuf volumes, IDP sort [illegible] un grand classique des séries live. De nouvelles séries arrivent en vidéo en septembre chez Manga Power.

[illegible] attendu des séries japonaises à la télévision sur France 2 pour se démarquer des chaînes concurrentes, elle reprend [illegible] (City Hunter). Des nouveautés sont même prévues dans l'année comme la série TV de [illegible].

Cat's Eyes : © T. Hojo/Shueisha/TMS

COMICS

Une rentrée comme vous les aimez, riche en nouveautés avec des Roswell et des dinosaures, mais aussi des comics et des cartes...

Par Serge Février

GROS PLAN SUR GODZILLA

Autour de Godzilla, le film navrant, vous trouverez, comme pour chaque sortie cinématographique... comics et cartes ! Avec Godzilla, il semble qu'il y ait peu d'engouement chez les éditeurs de comics, on retrouve surtout des rééditions d'anciens titres (et toutes en anglais...). Peut-être que dessinateurs et scénaristes ne se sentent plus très inspirés par le gros batracien. A titre d'exemple : Godzilla : King of Monsters N°1 édité chez Dark Horse Classics. Un scénario classique pour ce genre d'histoire, un chantier met à jour une roche qui sort des monstres d'une époque très reculée de leur long sommeil. Un dessin assez soigné, mais un manque de consistance cruel qui fait qu'on n'accroche malheureusement pas. Pour ceux que le film va faire craquer, vous trouverez une série de cartes à collectionner au format panoramique, chez Inkwork, reprenant les moments-clés ainsi que de très jolis artwork et storyboard.

THE X-FILES FIGHT THE FUTURE

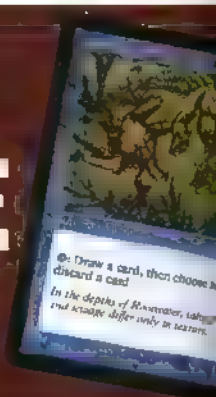
© Topps

Depuis le temps que nous l'attendions, le voilà enfin, X-Files : le film. «Ze» film ! Et il a l'air très réussi (qui en doutait...). Mais il ne sort sur nos écrans que le 21 octobre prochain... alors, pour vous faire patienter, Topps vous propose le set de cartes à collectionner tiré du film. 72 cartes de qualité réparties en 2 sections (photos du film et coulisses du film) et qui présentent les moments-clés du long métrage. Les inconditionnels n'auront pas attendu que nous leur en parlions et auront déjà toute la collection, tous les autres attendront le film plus encore que les cartes, qui, malheureusement, n'ont peut-être pas la clarté et le dynamisme nécessaire pour déchaîner les foules. Dommage.

ASCENSION N°1

Nous vous l'affirmons, ce nouveau titre d'Image va faire un carton ! Une lutte issue d'un manque de tolérance raciale entre deux peuples d'un monde parallèle au nôtre va se dérouler chez nous, sur Terre... Le Bien et le Mal, des anges et des démons... mais ce n'est pas si simple que ça. Les gentils, les bons, ont aussi des méthodes de travail peu orthodoxes. Ascension pourrait être comparé à Darkness ou Witchblade, avec de la magie et une atmosphère vraiment noire. Les dessins sont fins, le rythme soutenu, le scénario suffisamment clair pour que l'histoire démarre sur les chapeaux de roues. A ne surtout pas manquer.

MAGIC L'ASSEMBLÉE UNGLUED



Très très attendue, cette extension délire qui parodie les cartes les plus populaires de Magic, est disponible depuis août. Il est bien évident que ces cartes ne seront pas autorisées en tournoi, mais qui l'aurait réellement souhaité ? Car introduire des notions de hasard avec des tirages de dés ou plus simplement le pile ou face, ce n'est pas vraiment du Magic. Cette édition sera disponible en booster de 10 cartes et sera composée de 94 cartes délires totalement compatibles avec vos jeux traditionnels.

UP GRADEZ VOTRE COLLECTION

N°66 35 frs

• **Cadeau :** Un CD audio avec les meilleures musiques des jeux de Psygnosis.
• **Spécial E3 :** 32 pages sur le plus grand salon de jeux vidéo du monde.
• **Tests :** 155 64 (N64), Kolf 95 (Sat), Rage Racer (PS), Syndicate Wars (PS).
• **Sol + Tips :** Micro Machines V3 (PS), Mechwarrior 2 (PS), War Gods (N64), Hexen (Sat), C&C (Sat).
• **Anim'paad :** Le petit détective, Nurogame et Pressman Tracer.
• **Poster :** Porsche Challenge/Nice combat 2.

N°67 32 frs

• **Spécial Nintendo 64 :** 28 pages d'infos, de tests et de news sur la console 64 bits.
• **Tests :** Street Fighter ex + alpha (PS), Formula One 97 (PS), Wipeout 2097 (Sat), Resident Evil (Sat), Warcraft 2 (PS/Sat), Super Mario 64 (N64), Mario Kart (N64). .
• **Sol + Tips :** Doom 64 (N64), 155 64 (N64), Rage Racer (PS), Descent 2 (N64).
• **Anim'paad :** X, le manga de Clamp et le [redacted].
• **Joypad achats :** Les volants et comment monter sa boutique.

N°68 32 frs

• **Le match des plates-formes :** Crash Bandicoot 2 contre Pandemonium 2, lequel achèter?
• **Tests :** L'Odyssée d'Abe (PS), Rapid Racer (PS), Extreme G (N64), BlastCorps (N64), Duke Nukem 3D (Sat), Dragon Force (Sat).
• **Sol + Tips :** Hexen (N64 et PS), V-Rally (PS), Blazing Dragons (Sat), Shadows of the Empire (N64), Street Fighter ex + alpha (PS).
• **Anim'paad :** Ghost in The Shell et Robotech en vidéo.
• **Joypad achats :** Panorama des pistolets pour consoles et des adaptateurs pour N64.

N°69 35 frs

• **Cadeau :** Les marques de Tomb Raider II.
• **Tests :** Final Fantasy VII (PS), Castlevania (PS), Sega Touring Car (Sat), Quake (Sat), Duke Nukem 64 (N64)...
• **Sol + Tips :** Formula One'97 (PS), V-rally (PS), Lost World (PS), Marvel Super Heroes (Sat), Grid Runner (Sat)...
• **Anim'paad :** Le nombril des baskets, Dragon Ball revu...
• **Joypad achats :** Les nouvelles manettes N64 et le point sur les accessoires.

N°70 35 frs

• **Cadeau 1 :** Le CD audio de l'Odyssée d'Abe
• **Cadeau 2 :** La solution complète de FF VII
• **Tests :** Tomb Raider II (PS), FIFA 98 (PS), GoldenEye 007 (N64), Top Gear Rally (N64), WW Soccer 98 (Sat)...
• **Sol + Tips :** Formula One'97 (PS), Tetrisphere (N64), Hexx : The Dark Age (N64), Dynasty Warriors (PS), Street Fighter ex+a (PS)...
• **Anim'paad :** Manga Zone, Shadow Lady, et hors (en vidéo).
• **Joypad achats :** Le bilan des accessoires pour consoles.

N°71 35 frs

• **Cadeau :** Le CD audio de NiolEvil
• **Tests :** Marvel (PS), NFL Quarterback (N64), Tennis Arena (Sat), NHL 98 (PS), Diddy Kong Racing (N64), Bomberman 64 (N64)...
• **Sol + Tips :** Diddy Kong Racing (N64), Rapid Racer (PS), G-Police (PS), Overboard ! (PS), Croc (PS), L'Odyssée d'Abe (PS)...
• **Anim'paad :** Captain Flam, Dragon Ball GT, Slayers, Saint Seya (en vidéo).
• **Joypad achats :** Les accessoires du mois.

N°72 35 frs

• **Cadeau :** Le CD audio des meilleures musiques Psygnosis.
• **Tests :** NBA Pro 98 (N64), FIFA 98 (N64), Bloody Roar (PS), Skull Monkeys (PS), Winter Heat (Sat), The Clock Tower (PS)...
• **Sol + Tips :** Duke Nukem 3D (Sat), The Lost World (Sat), Alerte Rouge (PS), Convoy Wars (PS), Tomb Raider II (PS), Toca Touring Car (PS)...
• **Anim'paad :** NG Wedo, Titans, Advanced Dungeons & Dragons, Mars, Colibri NK (en vidéo)...
• **Joypad achats :** Les anciennes consoles.

N°73 35 frs

• **Cadeau :** Le CD audio collector Snow Racer'98, Lucky Luke, Mk Turbo Racing.
• **Tests :** Bushido Blade (PS), One (PS), Theme Hospital (PS), NHL Breakaway 98 (N64), Cars 3D (PS)...
• **Sol + Tips :** Pandemonium 2 (PS), Rocket Strike (PS), Bloody Roar (PS), One (PS), San Francisco Rush (N64), FIFA 98 (N64)...
• **Anim'paad :** Interview de Katsuhiro Otomo, Memories (film), Tekken Chronicles (manga), Gunsmith Cats (manga)...
• **Joypad achats :** Bilan 97 Nintendo et Sony.

N°74 39 frs

• **Cadeau :**
Le CD de démo Newman Haas.
• **Tests :** Quake 64, Dark Omen, Snow Racer 98, Newman Haas, Diablo, Need for Speed 3...
• **Sol + Tips :** Sonic 3, NBA Live 98, Top Gear Rally, Rock & Roll Racing 2, Fighting Force...
• **Anim'paad :** Evangelion (manga), Ectrum (manga), Le Festival Cartoons...
• **Joypad achats :** Les Pléiades, Les Nouveaux Accessoires...

N°75 39 frs

• **Cadeau :** Le CD démo de Forsaken
• **Tests :** Gran Turismo (PS), Resident Evil 2 (PS), Coupe du Monde 98 (N64), Forsaken (PS), Panzer Dragoon Saga (Sat)...
• **Sol + Tips :** Broken Helix (PS), MDK (PS), Mass Destruction (PS), Diddy Kong Racing (N64), Burning Rangers (Sat).
• **Anim'paad :** 3X3 Eyes (manga), City Hunter (manga), Shadow Lady (manga).
• **Joypad achats :** Dossier Saturn Story en encore ?

N°76 49 frs

• **Cadeau 1 :** CD de 10 démos, Rage Racer, Nightmare Creatures, Overboard, Porsche Challenge, Destruction Derby 2, Re-Loaded, Speedster, Tekken 2, Test Drive 4, TOCA Touring Car.
• **Cadeau 2 :** 64 pages de soluces Gran Turismo
• **Tests :** Coupe du Monde 98 (PS), Forsaken 64 (N64), Running Force 3 (Sat), Riglauncher 8 (PS)...
• **Sol + Tips :** Moto Destruct (PS), Tenchu (PS), Pitfall 3D (PS), Snowboard Kids (N64)...
• **Anim'paad :** La fin de Gaston (manga), Fushigi Yugi (manga)...
• **Joypad achats :** Bilan sur les ventes du jeu vidéo, le game booster...

N°77 49 frs

• **Cadeau :** Le CD de démo de Vigilante 8.
• **E3 :** compte rendu du plus grand salon mondial sur les jeux vidéo à Atlanta.
• **Tests :** Heart of Darkness (PS), Colin Mc Rae Rally (PS), Riven (Sat), Road Rash 3D (PS), Dead or Alive (PS)...
• **Sol + Tips :** Spawn (PS), Warcraft 2 (Sat), Yoshi's Story (N64), Moto Racer (PS), Treasures of the Deep (PS)...
• **Anim'paad :** Manga Kana, Bounty Dog (vidéo), San Ku Kai (vidéo)...
• **Joypad Achats :** Les accessoires les figurines de FFVII, Pad V-Rally, ...

Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou des reliures de collection, remplissez ce bon. Pour chaque numéro commandé nous vous demandons 7 frs de participation aux frais postaux.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 39 F (32 + 7), soit un total en francs de .....
• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 42 F (35 + 7), soit un total en francs de .....
• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 46 F (39 + 7), soit un total en francs de .....
• Je commande le(s) numéro(s) ..... à 56 F (49 + 7), soit un total en francs de .....

soit un total en francs .....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ..... reliure(s) à 69 F, soit un total en francs .....

MONTANT TOTAL A REGLER PAR CHEQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : .....

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code Postal ||||| Ville .....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 - 59718 LILLE CEDEX 9

Astuces

Kadu

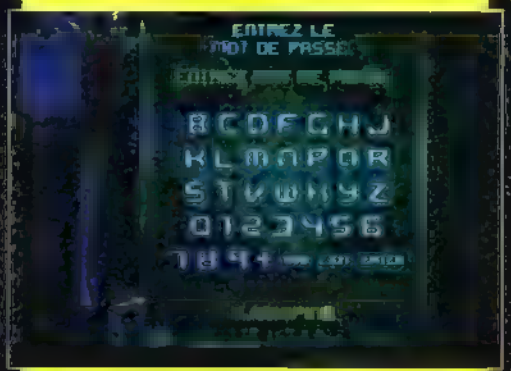
Pour commencer la rentrée avec brio voici la blague du mois : Comme tous les matins, l'ours va faire ses besoins au lac. A côté de lui se trouve un lapin qui fait sa grosse commission dans la négligence la plus totale. Ça ne vous dérange pas toutes ces crottes ? questionne l'ours. Non répond le lapin recouvert de matières fécales. L'ours prend donc le lapin et se torche avec.

Forsaken

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Les codes des niveaux

Niveau 2 : 2J0V6X0N
Niveau 3 : GN[illegible]6643P
Niveau 4 : XD9XS173
Niveau 5 : 6JBDSP1N
Niveau 6 . QTBXT5FQ
Niveau 7 . 31M4STJS
Niveau 8 : 35WSS5JT
Niveau 9 : 5B48S5KB
Niveau 10 · KGDSSTNC
Niveau 11 · PLP8SYPD
Niveau 12 . RQYSSYPY
Niveau 13 . WW68T1QZ
Niveau 14 . P+GSSKPH



Les joueurs plongent plus

Remplacez le nom du joueur par :

Balle folle

Remplacez le nom du joueur par :

Mur invisible

Remplacez le nom du joueur par :

Mode patate chaude

Remplacez le nom du joueur par :

Mouvements débiles

Remplacez le nom du joueur par :

Fifa Road to the World Cup '98

Machine : Saturn
Version : U.S.

Grosses têtes

Remplacez le nom du joueur par :

Toutes les astuces doivent se faire sur cet écran.

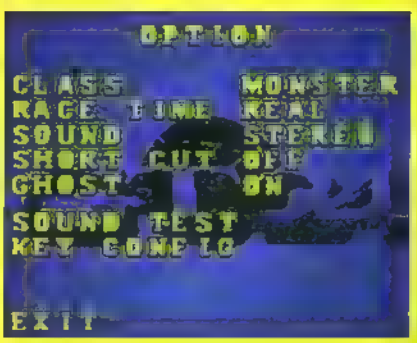
GT 24

Machine : Saturn
Version : Japonaise

Options bonus

Après que press start apparaît à l'écran, faites les manipulations suivantes : A, C, A C, A, B. Ensuite, allez dans le menu des options pour accéder aux classes sunday et monster ainsi qu'à l'option real du temps de course.

Commencez les opérations sur cet écran.



Kobe Bryant in NBA Courtside

Machine : N64
Version : Européenne

Equipe cachée

Maintenez enfoncée la touche puis choisissez une partie en pré-saison en pressant sur le bouton . Désormais trois nouvelles équipes sont apparues : Nintendo, N64 et Left Field.

Mettez-vous sur pré-saison.

Trois nouvelles équipes vous attendent !

San Francisco Rush

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Conduire le camion

Choisissez n'importe quelle voiture en maintenant enfoncé le bouton L1 jusqu'à ce que la course commence.

Toutes les astuces se déclenchent sur cet écran.

Piloter une soucoupe volante

Sur l'écran de sélection des voitures, maintenez enfoncés les boutons R1 + R2 + L1 + L2. Arrivé sur l'écran des transmissions, appuyez sur ✕. Une fois cela fait, maintenez immédiatement le bouton △ enfoncé jusqu'à ce que la course commence.

Voitures cachées

Après avoir choisi votre véhicule, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 jusqu'à ce que la course commence pour piloter un petit camion. Pour piloter un véhicule européen, maintenez les boutons R1 + R2.

Changer de couleur

Sur l'écran de sélection des voitures, validez avec le bouton □.

Off-Road Challenge

Machine : N64
Version : U.S.

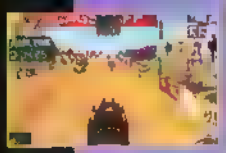
Circuit El Cajon

Sur l'écran de sélection des circuits, maintenez puis faites . Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne. Ensuite choisissez El Paso et maintenez en appuyant sur le bouton d'accélérateur

Placez-vous sur le circuit El Paso.

Circuit Flagstaff

Sur l'écran de sélection des circuits, maintenez puis pressez sur . Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne. Ensuite choisissez et maintenez en appuyant sur le bouton d'accélérateur.



Mettez votre curseur sur Mojave.

Circuit Guadalupe

Sur l'écran de sélection des circuits, maintenez puis pressez sur . Un son vous informera que l'astuce est enclenchée. Ensuite choisissez Vegas et maintenez en appuyant sur le bouton d'accélérateur

Monster trucks

Sur l'écran de sélection des voitures, faites les manipulations suivantes selon les camions que vous désirez utiliser :

Punisher : faites .
The Crusher : faites .
Thunderbolt : faites .
4x4 Monster : faites .

Deathtrap Dungeon

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Choix des niveaux

Sur l'écran des menus généraux, faites L1, R1, △, △, □, ○, R1, L1. Tous les niveaux seront désormais accessibles sur l'écran de chargement.

Faites les bidouilles sur cet écran.

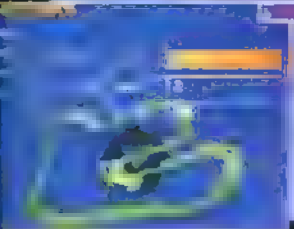
Allez dans l'écran load game pour profiter du choix des stages.

Motorhead

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Circuit de Nolby Hills

Entrez le code suivant dans le menu des options :



Le circuit de Nolby Hills sera désormais disponible.

Désactiver les astuces

Entrez le code suivant dans le menu des options :

Crédits alternés

Sur l'écran des crédits, faites simultanément pour changer les indications.

Une astuce pas très utile...

Shadow Master

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode cheat

Commencez une nouvelle partie . deux monstres sortent d'une salle cachée. Entrez dans cette salle (dans le mur de face) puis faites l'une des manipulations suivantes selon l'astuce que vous désirez activer.

Cette pièce se trouve droit devant vous lorsque le jeu débute.

Choisir son niveau

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + △ puis perdez de façon délibérée (maintenez les boutons jusqu'au retour à l'écran titre). Vous pourrez désormais choisir votre niveau à l'écran d'ouverture du jeu.

Au bas de l'écran s'affiche le nom des niveaux.

Energie infinie

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + □ puis perdez de façon délibérée (maintenez les boutons jusqu'au retour à l'écran titre).

Toutes les armes et les munitions

Maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 + ○ puis perdez de façon délibérée (maintenez les boutons jusqu'au retour à l'écran titre).

Auto Destruct

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Les codes des niveaux

Attention, respectez scrupuleusement les minuscules et les majuscules !

Niveau 1 :
Niveau 2 :
Niveau 3 :
Niveau 4 :
Niveau 5 :
Niveau 6 :
Niveau 7 :
Niveau 8 :

Cardinal Syn

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Jouer avec Bimorphia

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▶, ▶, ▶, ▼, □. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne.

Attention, toutes les astuces devront être effectuées sur cet écran.

NUMERO DOUBLE "SPÉCIAL RENTRÉE"

LE JOURNAL DE

MICKEY

Ton stylo-plume
LE JOURNAL DE MICKEY

Enquête avec
La Prévention Routière
Tous les résultats avec
les commentaires de
Véronique Genest

7 professeurs insolites
Eddie Murphy
Aimé Jacquet
Mac Lesggy
Lagaf' ...

19 F
Soit 2 fois 9 F 50

EN VENTE 15 JOURS À PARTIR DU 2 SEPTEMBRE

L'HEBDO DES 8-13 ANS

Jouer avec Juni

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▲, ◀, ◀, ▲, □. Ici aussi, un son se fera entendre en cas de validation de l'astuce.

Jouer avec Kahn

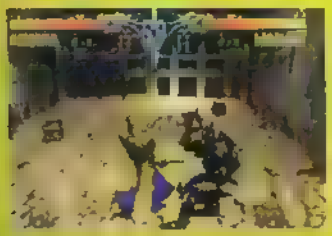
Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▲, ▲, ▼, ▼, △.

Jouer avec Moloch

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▲, ▶, ▼, ◀, □

Jouer avec Mongwan

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▼, ▼, ▼, ▲, △.



Jouer avec Redemptor

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ▲, ▼, ◀, ▶, ○.

Jouer avec Stygian

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ◀, ▶, ◀, ▶, △.

Jouer avec Vodu

Sur l'écran d'ouverture du jeu lorsque press start apparaît, faites les manipulations suivantes : ◀, ◀, ◀, ▲, ○.

Felony

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Obtenir toutes les voitures

Sur l'écran des menus généraux (, , etc.), faites les manipulations suivantes avec la manette 2 : maintenez enfoncé puis faites rapidement . Un son vous informera que vous avez été habile de vos doigts.

C'est sur cet écran que vous devrez exécuter les manipulations.

Voici un petit exemple de ce qui vous attend...

Voitures rapides

Sur l'écran setting, options, timetrial maintenez enfoncés les boutons . Ensuite relâchez les touches tout en gardant enfoncé. Puis faites rapidement . Un son d'explosion se fera entendre en cas de réussite.

Même avec le tank, vous serez relativement rapide.

Gex : Enter the Gecko

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Toutes les molettes

Entrez le mot de passe suivant : □, ○, RI, △, LI, RI, LI, RI, ○, ○, RI, △, LI, RI, ○, LI, △, ○, RI, △, LI, RI, ○, LI, △, ○, RI, LI.

SCORE GAMES

NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

VOIR MODALITES EN MAGASIN

NOUVEAU

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER, SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT !

SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATEE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MEME CATEGORIE A CELUI QUE VOUS AVEZ ACHETE. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MEME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 10KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES.

NOS ADRESSES

ST LAZARE
6 rue d'Amsterdam 75009 PARIS
(Face au métro St Lazare)
Tél 01 53 320 320

JUSSIEU
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS (M° Jussieu)
Tél 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56 boulevard St Michel
75006 PARIS (RER Luxembourg)
Tél 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137 avenue Victor Hugo
75116 PARIS (M° V. Hugo)
Tél 01 44 05 00 55

VAUGIRARD
365 rue de Vaugirard
75015 PARIS (M° Convention)
Tél 01 53 688 688

CHELLES (77)
C.cial Chelles 2 Nat 34
77508 CHELLES
Tél 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél 01 39 50 51 51

ORGEVAL (78)
C.cial Art de Vivre Niv 1
78630 ORGEVAL
Tél 01 39 08 11 60

CORBEIL (91)
C.cial VILLABE 91813 VILLABE
Tél 01 60 86 28 28

LA DEFENSE (92)
C.cial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est Niv 2
Tél 01 47 73 00 13

BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc Nat 10
92100 BOULOGNE M° Billancourt
Tél 01 41 31 08 08

ANTONY (92)
25 av. de la Division Leclerc N.20
92160 ANTONY RER B)
Tél 01 46 665 666

AULNAY (93)
C.cial Parinor Niv 1
93606 AULNAY SOUS BOIS
Tél 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 av. Jean Lolive Nat. 3
93500 PANTIN
Tél 01 48 441 321

ST DENIS (93)
C.cial St Denis Basilique
6 pas. des Arbaletiers
93200 ST DENIS
Tél 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C.cial DRANCY AVENIR
220 rue de Stalingrad- N186
93700 DRANCY
Tél 01 43 1 37 36
NOUVEAU

CRETEIL (94)
5 r. du G. Leclerc 94000 CRÉTEIL
(r. piétonne Creteil Village)
Tél 01 49 81 93 93

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis av. de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C.cial Val de Fontenay
94120 FONTENAY SOUS BOIS
(A côté de Tang r us)
Tél 01 48 76 6000

CHENNEVIERES (94)
C.cial PRICE VENT
Nationale 4
94490 ORMESSON
Tél 01 45 939 939

CERGY PONTOISE (95)
C.cial Cergy 3 Fontaines
(face à la "tête dans les nuages")
95000 CERGY
Tél 01 34 24 98 98

SANNOIS (95)
C.cial Continent
95110 SANNOIS
Tél 08 36 685 686
NOUVEAU

MARSEILLE (13)
C.cial Grand Littoral
13464 MARSEILLE cedex 16
Tél 08 36 685 686
NOUVEAU

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 TOULOUSE
(Angle r. St Rome)
Tél 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél 03 26 91 04 04

LILLE (59)
52 Rue Esquermoise
(la Tête dans les Nuages)
59000 LILLE
Tél 03 20 519 559

COMPIEGNE (60)
37 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél 03 44 20 52 52

LE MANS (72)
44, 48 av. du Gén. De Gaulle
72000 LE MANS
Tél 02 43 23 4004

ALBERTVILLE (73)
C.Cial Géant
Z.A du Chanoz
73200 ALBERTVILLE
Tél 08 36 685 686
NOUVEAU

LE HAVRE (76)
C.Cial GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél 02 32 85 08 08
NOUVEAU

AMIENS (80)
19 rue des Jacobins
Galerie des Jacobins)
80000 AMIENS
Tél 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél 05 49 50 58 58

3615 SCOREGAMES

DU PAR TELEPHONE

08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL

MISE A JOUR QUOTIDIENNE !

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET DES DIZAINES DE BONS D'ACHATS !

BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client

Nom Prénom

Adresse Ville

Code Postal .. Date de Naissance / / N° de tél.

Jeux	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 48H 1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F				F
FRAIS DE PORT EN ENVOIS 24H 1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F				F
TOTAL A PAYER				

Chèque Mandat

Carte bancaire

Expire le /

Signature

LIVRAISON 24H CHRONOPOST

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

Conformément à la loi informatique et libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

RCS 385215600 JUIN/ SEPTEMBRE 98

Stage bonus

Entrez le mot de passe suivant : R1, R2, ×, L2, □, ×, □, R2, R2, R2, ×, L2, □, ×, R2, □, L2, R2, ×, L2, □, ×, R2, □, L2, R2, ×, □.

Vigilante 8

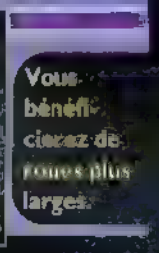
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Mode cheat

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Grosses roues

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].



Missiles Homing plus puissants

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Faible gravité

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Pas d'ennemis

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Invulnérabilité

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Toutes les démos

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Deux fois le même véhicule en mode 2 joueurs

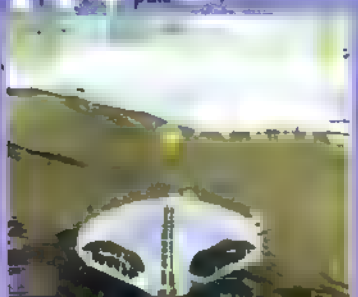
Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Mode expert

Allez dans le menu des options puis sélectionnez [illegible]. Choisissez ensuite n'importe quel conducteur puis entrez le code suivant : [illegible].

Attaques spéciales

Cette attaque utilise deux missiles. Faites [illegible] puis [illegible]



Cette attaque utilise une à cinq roquettes. Faites [illegible] puis utilisez le [illegible].

Cette attaque utilise deux chargeurs. Faites [illegible] puis utilisez le [illegible].

Cette attaque utilise deux chargeurs. Faites [illegible] puis utilisez le [illegible].

Cette attaque utilise une à six mines. Faites [illegible] puis utilisez le [illegible].

Lucky Luke

Machine : PlayStation
Version : Européenne

Codes des niveaux

Niveau 2 : Lucky Luke, Lucky Luke, Cheval, Chien.
Niveau 3 : Gangster, Cheval, Lucky Luke, Chien.
Niveau 4 : Lucky Luke, Cheval, Gangster, Chien.
Niveau 5 : Chien, Chien, Gangster, Cheval.
Niveau 6 : Gangster, Gangster, Cheval, Chien.
Niveau 7 : Gangster, Lucky Luke, Lucky Luke, Cheval.
Niveau 8 : Chien, Gangster, Gangster, Cheval.
Niveau 9 : Cheval, Gangster, Gangster, Cheval.
Niveau 10 : Cheval, Cheval, Lucky Luke, Chien.

Bomberman World

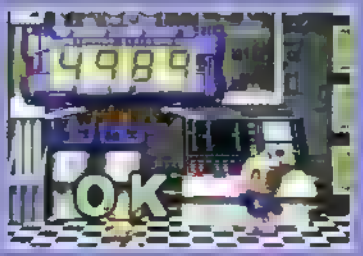
Machine : PlayStation
Version : Européenne

Niveau bonus en mode combat

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :

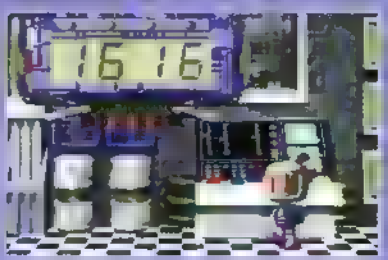
Niveau bonus

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :



Bonus en mode royal

Entrez le code suivant dans le menu des passwords :

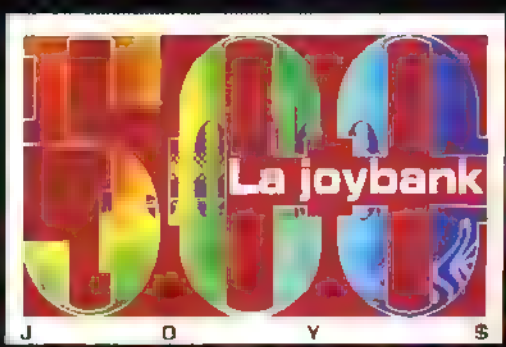


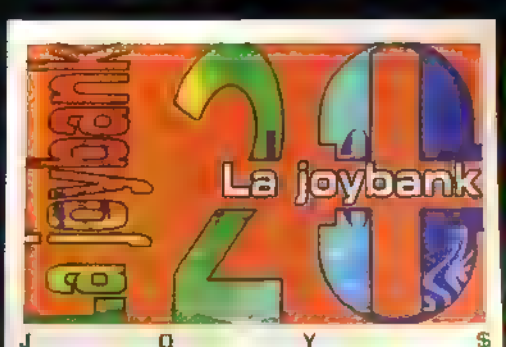
Mode maniac

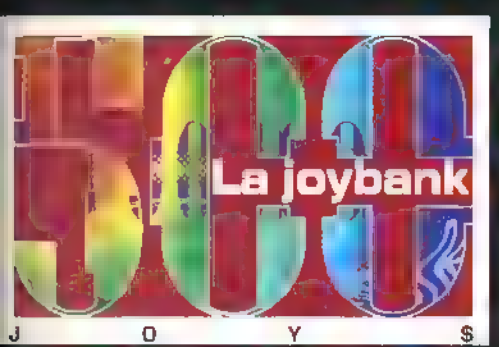
Entrez le code suivant dans le menu des passwords :

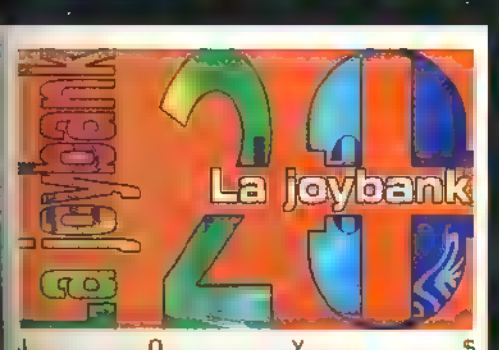
Les codes des niveaux

Niveau 1-2 :
Niveau 1-3 :
Niveau 1-4 :
Niveau 1-5 :
Niveau 2-1 :
Niveau 2-2 :
Niveau 2-3 :
Niveau 2-4 :
Niveau 2-5 :
Niveau 3-1 :
Niveau 3-2 :
Niveau 3-3 :
Niveau 3-4 :
Niveau 3-5 :
Niveau 4-1 :
Niveau 4-2 :
Niveau 4-3 :
Niveau 4-4 :
Niveau 4-5 :
Niveau 5-1 :
Niveau 5-2 :
Niveau 5-3 :
Niveau 5-4 :
Niveau 5-5 :
Fin .







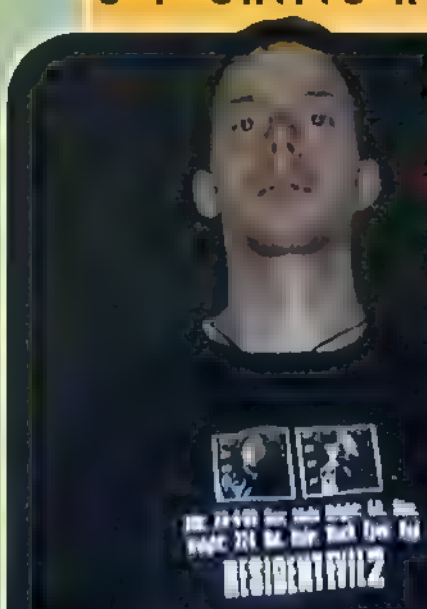


LA JOYB

C'EST DUR POUR TOUT LE MONDE, LE RETOUR DES VACANCES. SURTOUT QU'APRES UNE TELLE VAGUE DE CHALEUR, QUAND LES CLAVIERS COLLENT AUX DOIGTS ET LES PLAYSTATION BLEUES FONT DES FILS À CHAQUE OUVERTURE DU CAPOT, ON SE DIT QUE TOUT EST PERDU. SAUF POUR M. ZUU QUI, COMME D'HABITUDE, FAIT TOUT À L'ENVERS. LUI, IL AIME LA CHALEUR, IL DIT QUE ÇA REND VIRIL DU COUP, IL S'EST ACHETÉ DES T-SHIRTS QUI CHANGENT DE COULEUR QUAND ILS SONT MOUILLÉS. POUR BIEN MARQUER LES AURÉOLES. ET IL S'EST ENGAGÉ DANS L'ARMÉE DE TERRE APRES AVOIR VU LA PUB STUPIDE À LA TV. MAIS QUAND IL A VOULU JOUER AU STARSHIP TROOPERS AVEC LES FAMAS... FINALEMENT, TOUT S'EST TRES BIEN PASSÉ PUISQU'IL A FINI DANS UN HOSTO POUR TARÉS, SOUS ANTIDÉPRESSEURS, XANNAX À 0,50 MG, QUI ONT FAIT PASSER LA RENTRÉE. MAIS, POUR LA JOYBANK, IL EST RESTÉ SUR L'IDÉE DES T-SHIRTS. ENCORE UN PEU ATTENT, IL A MEME MIS EN LOT LE T-SHIRT D'UN JEU PC, MAIS BON... FAUT BIEN LUI FAIRE PLAISIR DE TEMPS EN TEMPS AU ZUU.

3 T-shirts Resident Evil 2

LOT N° 1



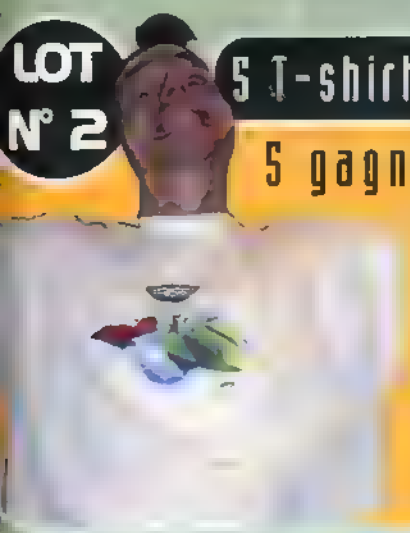
3 gagnants

Offerts par : Virgin (E.
Mise à Prix : 1000 Joy$

Ceux-là, ils vont faire un malheur ! Toujours pas d'autre moyen de les trouver qu'en jouant à la Joybank. Et quelle fierté de se lancer dans une croisade contre la peste noire au moyen d'un T-shirt aux slogans efficaces. A moins que ce ne soit le paludisme ? Enfin, de toutes façons, les causes humanitaires ont toujours été très proches des jeux vidéo. Il suffit pour s'en convaincre de voir les testeurs de Pad en plein travail pour se rendre compte que le genre humain a besoin de vastes actions sociales comme celle-là... Je sais, je dis n'importe quoi. C'est la chaleur. Désolé. Mais y sont bien quand même les T-shirts, hein.

ANK 78

LOT N° 2 — 5 T-shirts Power Boat Racing



5 gagnants

Offerts par : Interplay
Mise à Prix : 500 Joy$

Vous êtes partis en vacances à la mer ? Profitez-en pour amuser vos amis en leur racontant des bobards. Par exemple, arborez fièrement ce T-shirt collector en déclarant d'un ton ferme : «Hmmm, ouais, j'ai eu ma licence de Power Boat cet été à Lacanau, les Off-Shore nouvelle génération. Je dois avouer que j'ai un peu flippé sur l'épreuve de style à 400 km/h, mais finalement tout s'est très bien passé. Je vous donne des cours, l'année prochaine ?» Et paf', un moyen simple d'impressionner tout le monde preuves à l'appui. Placé en plein sur le cœur, le logo explicite ne pourra que laisser tout un chacun en émoi dans n'importe quelle sourée mondaine.

5 T-shirts Hexplore

5 gagnants — LOT N° 3

Offerts par : Infogrames/Ocean
Mise à Prix : 300 Joy$

C'est sa faute. C'est sa très grande faute. M. Zlu a osé ramener un T-shirt PC pour la Joybank. Pour ceux qui ne connaissent pas, Hexplore est une sorte de Gauntlet nouvelle génération. Il aurait très bien pu sortir sur console, d'ailleurs. Allez de quoi renforcer un peu votre culture PC, si le besoin s'en faisait sentir : c'est un soft développé en Voxel, avec plein de niveaux, pleins d'items et de personnages, et même des décors. Bon, ne nous étalons pas là-dessus, l'erreur est humaine, et pis un T-shirt est un T-Shirt, osez me dire le contraire et je vous stérilise. Mettez-vous à sa place, à M. Zlu, il peut bien se planter après avoir surmonté vos galères des E.T., d'une secte, du sida, de la plage, de l'Armée, des hôpitaux psychiatriques et compagnie. Vous feriez moins les malins à sa place.

RESULTATS JOYBANK 76

LOT N°1 POSTER COLLECTOR SHADOW MASTERS

- 13 800 Joy$ COUZAN Kevin
- 10 940 Joy$ ALFONSO Sébastien
- 3 520 Joy$: BRUNELLI Romain
- 3 400 Joy$ LHEUREUX Thomas
- 880 Joy$. COSTES Mathieu
- 880 Joy$ VERNIER Franck
- 880 Joy$ POSTA David
- 880 Joy$ · RAILLE Lucie
- 880 Joy$: EVENOU Cédric
- 880 Joy$. GARCIN Nicole

LOT N°2 · T-SHIRT SHADOW MASTERS

- 11 980 Joy$. DAPSENS Paul-Henry
- 6 160 Joy$: RANCHIN Yvan
- 2 640 Joy$ MARIE-LOUISE Anthony
- 1 980 Joy$ WATTIER Quentin
- 880 Joy$ BUSSELOT Frédéric
- 870 Joy$ LE FORTIER Roger
- 500 Joy$: BERTIN Michaël
- 500 Joy$ · HO Long
- 500 Joy$: LOUISOR Elyse
- 500 Joy$ · POLLAND Xavier

LOT N°3 : CASQUETTE RPD

- 22 860 Joy$ COIFFIC Laurent
- 21 830 Joy$ ORT Guillaume
- 18 450 Joy$ VOISIN David

Le règlement

1. Une fois que tes Joy$ nous seront parvenus, ils seront intégrés au budget R & D de l'armée. Tu ne les reverras plus, c'est Secret-défense.
2. Sur le bulletin, n'oublie surtout pas d'indiquer tes coordonnées complètes. Il ne faut pas tricher avec le Service National (et c'est nous qui disons ça ?)!
3. Personne touchant de près ou de loin la Joybank n'a le droit d'y participer. C'est à nous seuls que revient le droit de dire à qui s'applique cet article. C'est clair ?
4. Il est aussi legal de mettre vos mises en commun que d'aller au trou... mais un seul nom sur le bulletin SVP, de même qu'un seul qui casque pour tout le monde.
5. Ne pensez pas réussir à nous égarer avec de faux Joy$, c'est comme nous faire croire qu'on peut tuer un soldat en exercice. Balivernes.
6. Envoyez vos Joy$ à Joypad Joybank - 6 bis, rue Fournier 92110 Clichy. Nous transmettrons à l'armée, elle se fera un plaisir d'examiner toute candidature.
7. Les résultats de cette Joybank paraîtront dans le numéro 80 de Joypad. Ne partez pas en camp disciplinaire en Allemagne, ils ne reçoivent pas Joypad.
8. Il nous faut absolument les Joy$, tous, originaux, et tout et tout dans l'enveloppe avec ton bulletin, sinon, au pilon, pain rance et flotte croupie.
9. «Le matricule 0000009 est mort lors d'un exercice. C'est en martyr de la nation que... Bla bla bla...»

Ventes aux enchères Joypad 78

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VOTRE CONSOLE _____

VOTRE MISE — LOT N° 1 _____

LOT N°2 _____

LOT N°3 _____

MISE TOTALE _____

Bon à découper et à remplir en lettres majuscules. Date limite d'envoi : 31.09.98 à renvoyer à Joypad-La Joybank 6 bis rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Courrier

Courrier des lecteurs

Après l'été, la rentrée, dans la joie et la bonne humeur. Paradoxalement, le courrier de ce mois-ci respire moins la grisaille que précédemment. L'effet «touriste-en-short» sans doute... Les questions sont variées et les remarques justifiées. Au fait, vous êtes un certain nombre à réclamer le retour du concours Enveloppe Pad et nous y songeons. Peut-être pourrions-nous trouver une autre idée, plus fun, pourquoi pas ? Envoyez-nous vos suggestions du chef et nous aviserons. Le gagnant aura gagné, comme tous les gagnants (logique !). Bon, j'vous laisse, j'ai un record à battre sur GT.

Aux ch... le vendeur

Je me suis récemment rendu dans mon magasin habituel afin de faire switcher ma PlayStation. Je souhaitais en effet pouvoir profiter des jeux d'import... Et là, le vendeur m'a affirmé que Sony Computer allait tout faire pour stopper l'importation de jeux américains et japonais en France et plus globalement en Europe. Qu'en est-il réellement ?
CÉDRIC HAUTEFEUILLE

Selon nos sources - et Dieu sait qu'elles sont multiples - il y a peu de chances que Sony Computer, aussi puissante soit cette branche au sein de Sony avec les ventes en constante croissance de la PlayStation, parvienne à enrayer le marché de l'import. Sans compter que cela ne servirait pas à grand-chose étant donné que ce marché est relativement restreint ! Eh oui, il faut savoir que peu de joueurs ont accès aux jeux en import et que, lorsque c'est le cas, ils ne se ruent pas obligatoirement sur les titres. Ceux-ci sont souvent beaucoup plus chers que lors de leur sortie officielle et, de plus, ils sont dans une langue que ne pratique pas toujours tout le monde - «Super, un RPG en japonais ! J'vais pouvoir regarder les zolies images en cherchant dans le dico toutes les dix secondes !» En fait, les jeux d'import sont sympas 1/ si l'on est un collectionneur fortuné ou 2/ si le jeu est génial mais pas prévu de paraître en France, ce qui est rare... Ton pote le vendeur est un charlot, désolé.

Ironie du matin, malin

Merci Nintendo ! C'est bien beau de nous sortir une super console 64 bits. Le hic, c'est qu'il faudrait inclure dans la boîte un kit de développement pour nous permettre de créer des jeux car ceux-ci se font aussi rares que les T-Rex en vadrouille dans mon potager ! Puis, il y a les sticks analogiques. Ces beaux jouets sont tellement solides que j'en suis à mon huitième paddle. J'y fais pourtant aussi attention que si j'étais dans la peau d'une ballerine aux doigts de fée. C'est pourquoi j'aimerais savoir si cela vient de moi ou si, vous aussi, vous avez, par moment, de la poudre blanche qui sort de la manette, après usage ?
MANU

Euh, m'sieur, on répond quoi, là ! De la poudre blanche ! Es-tu certain de ne pas confondre ? Es-tu sûr que la ballerine que tu interprètes face à ton écran n'est pas dotée de mains grandes comme des battoirs dont la pression sur un objet avoisine celle de Dolph Lundgren dans Rocky IV ? Enfin, pour tout t'avouer, nous aussi, on en a cassé des manettes. Nous avons même un champion du monde qui se nomme Trazom. Il adore faire des tests, du genre lancer de paddle sur la moquette pour voir combien de fois il rebondit sans faire un bruit proche du «crunch» ou «crac» ou encore «paf, danstagle». Sinon, pour un usage normal, jusqu'à présent, nous n'avons pas eu à nous plaindre de la fragilité de ces paddles à manier avec délicatesse et précaution. T'es sûr que tu viens pas de la planète Krypton ?

Chauvinisme déplacé

J'ai remarqué que tous les jeux français sont surnotés. C'est quoi ces mensonges pour la gloire de la patrie ?
MADNAT

Comment ça ? Des exemples, on veut des exemples ? Si nous apprécions et mettons en avant la french touch de plus en plus présente dans le petit monde des jeux vidéo cela ne signifie pas pour autant que nous surnotons les jeux made in France. Certains titres d'Infogrames se sont pris de sales notes, non ? Et ce jeu de ski développé par Virtual Studio qui se disait être, je cite, «l'Alpine Racer français» ? Snow Break, c'est ça ? Il n'aurait pas subi les foudres de Willow, notre pro du surf national, par hasard ? Et Nightmare Creatures de Kalisto ? La liste est plus longue que tu ne crois. Im-par-tiaux, nous sommes tous impartiaux à la rédaction. Comme si on se laissait acheter ?!?

La Dreamcast ou le rêve à retardement

La Dreamcast est prévue pour novembre 98 au Japon et fin 99 aux States et en Europe !!! Sega nous prend pour des abrutis ou quoi ? Quelles sont les raisons qui expliquent un tel décalage ?
PATRICK AVEC UN «P» COMME PATRICK DE GENEVE

Je serais tenté de répondre de la même façon que mon pote Phil F. de Sony lorsque je lui pose une question qui l'embarrasse : «No comment». A vrai dire, selon Sega en France, cette sortie retardée permettrait de tout mieux planifier, en clair, de ne pas faire les mêmes bourdes que lors de l'arrivée de la Saturn sur le marché. En d'autres termes, il se pourrait que contrairement au Japon où le nombre de jeux se limitera à une demi-douzaine sur Dreamcast au moment de sa sortie, en France, cette console du futur s'accompagne d'une bonne douzaine de softs. Ce serait plus mieux pour le consommateur, non ? Mais nous comprenons ta frustration. Il semblerait qu'il y en ait toujours QUE pour les Nippons. Peut-être Monsieur Sega effectue-t-il un

test sur le sol japonais avant de s'aventurer ailleurs, qui sait ?

PDA et pas PPDA

Le PDA, ou Personal Digital Assistant de Sony ne serait-il pas un poisson d'avril (les initiales sont d'ailleurs identiques : p, d et a) ? La résolution de ce périphérique est faible, pire que ma calculatrice (qui me sert à tricher, NDLR) ! Sony Computer himself n'aurait-il pas imaginé ce canular à grande échelle, l'ensemble des magazines en ayant parlé ?
JULIEN, 16 ANS

Si tu veux conserver toutes tes dents, n'avance pas ce genre de propos face à Ken Kutaragi, tel est notre conseil ! Le big boss yakuza-ninja de Sony Computer of USA n'apprécierait que très moyennement ton humour. As-tu parcouru l'interview que nous avons réalisée de lui dans le précédent numéro ? Il évoque le PDA comme l'outil logique dans l'évolution de la console de jeu. Un périphérique accessible qui offrira à tous les joueurs la possibilité de communiquer plus facilement entre eux (entre autres caractéristiques). La réponse à ta question est donc la suivante : N-O-N. Il ne s'agit pas d'un canular... Cela dit, nous n'avons aperçu le PDA que sur papier glacé, qui sait ce que réserve l'avenir ?

Peut mieux faire

Petite précision : j'ai noté dans le Joypad du mois de mai en page 38 que vous affirmiez que Great Pick était «la première simulation d'alpinisme de l'histoire du jeu vidéo». Personne n'est à l'abri d'une erreur surtout quand on sait que la première «simulation» est sortie en 1988 et qu'elle s'appelait Bivouac. Créé par Infogrames sur Atari ST et Commodore. Un peu de respect pour les anciens, que diable ! Croyez-moi, Bivouac n'a rien d'un jeu d'arcade. C'était même une simu très pure... Vive les consoles et la micro alternative et libre (la vraie micro).
LE VENGEUR DES CARPATHES

Alors là, chapeau bas ! Enfin un mec qui suit ! Nous glissons des erreurs dans chaque numéro dans l'espoir que l'un d'entre vous les relève et il ne se passe jamais rien. Car dans Joypad, tout est fait exprès. Les maladresses sont même pensées des mois à l'avance par l'équipe entière ! Ensuite, TSR choisit celles qui lui plaisent le plus en glissant une main dans la petite boîte en carton où nous les avons mises, chacune sur un morceau de papier. Merci au Vengeur des Carpathes ! Sacré toi ! (Ouf, on a eu chaud...).

Peut mieux faire, bis repetita

Salut Joypad ! Après avoir sué sang et eau, je viens de battre votre record à Gran Turismo. Mon chrono affiche, pour Deep Forest, 57'404. Pas mal hein ? Je pense qu'il sera difficile de faire mieux. Qu'en dit Trazom ? Ai-je mes chances au concours Sony ?
MAXIME

Moui, tu te débrouilles pas mal. Mais les clés de la Viper ne sont pas encore dans ta poche, loin de là. Nous savons qu'il existe de vrais «killers» qui descendent sous la barre des 56". Entraîne-toi, c'est tout ce que nous pouvons te conseiller .. Et puis sache que tu es vraiment chanceux, nous autres journaleux n'ayant pas le droit de participer au concours. Rhâââ !

Guide-moi, Seigneur !

J'aimerais vous poser quelques questions au sujet du plus grand RPG de tous les temps sur PlayStation : j'ai nommé Final Fantasy VII. Cela fait 72 heures que je passe sur l'aventure et j'ai quasiment tous mes materias en niveau Master. Pouvez-vous me dire s'il existe un guide officiel en version française ? Si l'on peut se fier au guide officiel américain pour un jeu européen ? Et enfin, si ces guides expliquent bien tous les secrets du soft ?
JEAN-SÉBASTIEN

N'oublions pas le guide réalisé par notre ami Greg paru dans le numéro 70 et sur lequel beaucoup d'entre vous se sont rués. Il peut ainsi se commander avec nos anciens numéros. Quant au guide officiel français, il devait initialement sortir pour le début d'année 98 mais n'aura jamais vu le jour. Désolé, il ne reste donc que Joypad.

Les "quand sortiront-ils ?"

GRAN TURISMO 2 — **PLAYSTATION**
La suite du jeu sans doute le plus vendu de l'année est en cours de développement au Japon. Pour l'heure, exceptée cette info, rien d'autre n'a filtré, pas une image, rien. Les constructeurs européens devraient être de la partie désormais.

COMMANDO — **PLAYSTATION**
Titre phare sur micro-ordinateur distribué par Eidos (Tomb Raider & Co.) sur le territoire national, Commando ne figure pas sur les plannings. C'est certes un excellent jeu d'action/stratégie, mais pour l'heure, il n'est pas question qu'il fasse un détour par la PlayStation. Au revoir, merci d'être venu et à bientôt.

ASTUCES
CODES INÉDITS
3615
CHEAT
SOLUTIONS COMPLÈTE

JOYPAD Achats

La rentrée des manettes !

Aussi vrai que 2 + 2 font vraiment mal lorsqu'ils sont gravés sur le torse à l'aide d'un couteau rouillé, la rubrique la plus enjouée de Joypad vous propose ce mois-ci quelques accessoires [illegible] sont parfois [illegible] carrément lourds. Pour aujourd'hui, ce seront 3 paddles PlayStation, un accessoire PlayStation et le déjà culte Pocket Pikachu.

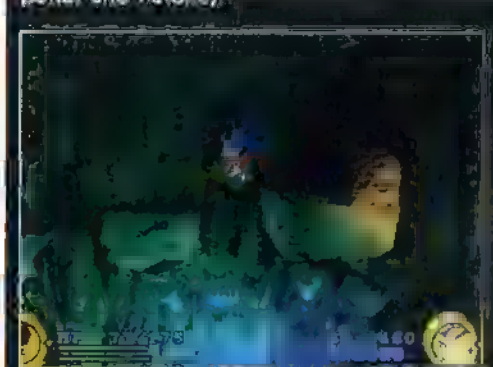
Dual Kick

Issu des studios de Zye Technology, le Dual Kick pour PlayStation s'annonce comme un palliatif au paddle Dual Shock officiel. Première constatation : la prise en main est très bonne et la forme incurvée du pad est d'une ergonomie parfaite. Du moins à première vue, car, malheureusement on se ravise lorsqu'on se rend compte que la manette s'utilise avec les deux index sur le haut et que, sans cela, les boutons L1 et R1 sont inaccessibles. Heureusement avec l'entraînement ce problème s'efface vite. Au niveau de la sensibilité, le stick analogique se défend plutôt bien, même s'il a parfois tendance à revenir un peu trop fort, certainement à cause d'un ressort un peu trop belliqueux. La croix directionnelle classique, par contre est assez limitée et ne permet pas toujours de sortir des coups d'une précision élevée, ce qui peut s'avérer fatal dans un jeu de bastons très rapide comme peut l'être Justice Gakuen. Autre point négatif : les vibrations sont un peu trop légères. C'est dommage. Enfin, juste un petit truc qui me préoccupe particulièrement : les deux poignées de la manette ne sont pas entièrement rattachées au corps principal et semblent un peu fragiles. Les joueurs les plus nerveux risquent de les faire exploser ! Au final, voilà un petit produit qui peut constituer un palliatif intéressant au Dual Shock si son prix est vraiment très bas.

Prix public : 199 francs

Les jeux-tests du mois

Les accessoires présentés ce mois-ci ont été essayés sur MusashiDen PlayStation (un action RPG où la précision de l'analogique est indispensable) et Justice Gakuen PlayStation (le dernier jeu de bastons de Capcom où la précision de la croix du paddle est vitale pour remporter une victoire).



MusashiDen

Justice

Analog Station Shock 2

En voyant pour la première fois cette manette, difficile de ne pas la confondre avec un véritable Dual Shock. De coque identique, seule la croix et les boutons centraux diffèrent, et c'est bien là que le bât blesse. Pour commencer, la croix de direction, qui est un peu légère, n'est pas très précise et c'est avec la plus grande difficulté que sortent les simples quarts de tour dans Justice Gakuen. Molle et sans aucune résistance, elle est de plus particulièrement lisse ce qui facilite les glisses de pouce lors des affrontements un peu trop effrénés. Venons-en maintenant aux problèmes des boutons. Eux aussi d'une mollesse incroyable (difficile de faire moins dynamique) possèdent un toucher un peu crispant car très lents à revenir en place une fois pressés. Par contre, rien à redire au niveau du stick analogique qui est parfait. Un peu plus raide que l'original, il permet des mouvements lents d'une précision très élevée. Par contre, s'il vous faut vous déplacer rapidement ce n'est pas toujours l'idéal, même si dans l'ensemble on approche la perfection. Un autre reproche qu'on peut faire à cette manette : les vibrations. Assez puissantes, elles sont cependant l'objet de bruits assez énervants (genre Hmmhmhmhzmh) qui au bout de quelques minutes s'attaqueront peut-être au cerveau du joueur. Et, pour finir, sachez que le mode turbo s'avère finalement d'une galère incroyable à tel point qu'on se sent obligé de débrancher la manette pour pouvoir revenir au mode normal. Ses seuls avantages sont sa compatibilité avec les jeux Negicon ainsi que son prix.

Prix conseillé : 149 francs

Digital Station Shock 2

Voilà une option intéressante pour les petites bourses qui veulent se payer des sensations fortes pour un moindre coût. La Digital Station Shock 2, en effet, c'est une manette normale sans fonction analogique, mais qui vibre comme une vraie Dual Shock. Pour le reste, elle possède les mêmes qualités et défauts que l'Analog Station citée précédemment, à savoir une croix molle qui correspond certainement aux jeux où les angles sont peu sollicités comme Tekken 3 ou Mortal Kombat, mais qui pour Justice Gakuen ou King of Fighters crée la débandade. Cependant le look un peu clown de la manette avec ses deux grosses lampes rouges qui clignotent à chaque vibration ravira peut-être certains. En définitive, une manette honnête pour le prix mais qui ne sera qu'un accessoire d'appoint au cas où un pote imprévu se ramène à votre soirée PlayStation.

Prix conseillé : 99 francs

Pocket Pikachu

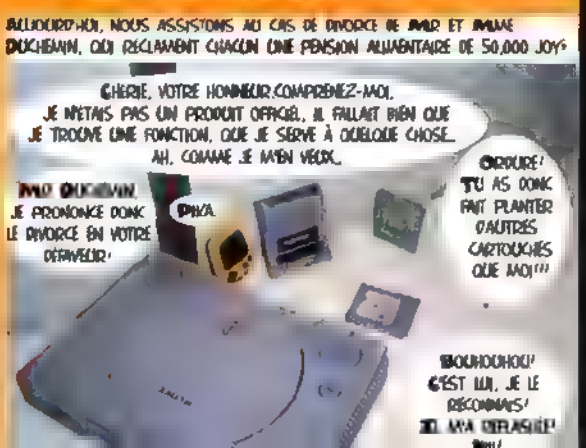
Le dernier gadget de Nintendo est une bombe ! Phénoménal de non-utilité, ce gadget qui marche sur les traces du Tamagotchi n'en est pas moins un appareil culte. Reprenant le personnage le plus populaire de Pocket Monster, à savoir le Pikachu, il vous propose de compter le nombre de pas que vous faites en une journée et de transformer ces pas en Watts, pour voir la quantité d'énergie que vos mouvements produisent. L'appareil stocke cette énergie que vous pourrez ensuite redistribuer à loisir à votre Pikachu qui se sentira très heureux et se mettra à avoir une vie passionnante. Contrairement au Tamagotchi, Pikachu ne fait pas caca, n'attend pas qu'on joue avec lui ou qu'on le nourrisse. Il vit sa vie de son côté (selon l'heure et le nombre de Watts, ses activités changent) et son style de vie est dépendant de votre nombre de pas. En gros, si vous êtes un athlète, que vous allez à l'école à pied ou que vous êtes marathonien, votre Pikachu pétera la santé. Si en contrepartie vous êtes un employé de bureau qui se déplace peu ou carrément un abonné à la sieste, le Pikachu sera un véritable légume et vous réclamera des Watts. Si vous êtes dans l'impossibilité de vous déplacer suffisamment pour le rendre heureux, vous pourrez toujours jouer vos Watts à la roulette ce qui vous permettra de multiplier votre capital et ainsi de rendre heureux votre bestiole. Idiot, sans intérêt et complètement peace & love, cet accessoire est absolument indispensable, mais malheureusement pas encore disponible dans les boutiques spécialisées.

Sortie en France non communiquée

Game Booster PlayStation

Si vous aimez jeter l'argent par les fenêtres, allez-y. Pourtant l'idée est bonne : jouer aux jeux Game Boy sur sa télévision en passant par sa Game Boy. Difficile en effet de faire plus étrange que cet appareil qui promet monts et merveilles. Pour commencer, il ne reconnaît pas Wave Race. Nous l'avons donc tester avec V-Rally et Pocket Monster. Ce test dure en fait très peu de temps puisque l'appareil montre des signes de défaillances dès l'allumage. Pour V-Rally, la route disparaît ou s'enchevêtre avec les éléments du décor, ce qui est assez gênant pour un jeu de voitures. Dans le cas de Pocket Monster, les ennuis sont plus importants encore puisqu'ils empêchent complètement de jouer. Les menus apparaissent et disparaissent tout seul, la console sauvegarde automatiquement quand cela lui chante... Une catastrophe qu'il n'est pas permis de voir sur le marché.

Prix Public : 199 francs



JOYPAD Achats

Special Thanks

Joypad tient à remercier pour leur collaboration les magasins suivants :

Alliance Games (Blois),
Amie (Paris),
Console et Vous (Grenoble),
Dyner 1 (La Rochelle),
Fantasy Games (Lyon),
Game Station (Paris),
Loisirs Occasion (Lyon),
Promo Games (Dijon),
Maxxi Games (Paris),
Recycle Ware (Paris),
Score Games (Paris),
Score Mania (St Germain),
Stock Games (Nice),
Top Games (Montpellier),
Videocaz' (Clermont).

GAMME PLATINUM

Deux «p'tits nouveaux» viennent juste à l'instant de rejoindre les rangs du clan des Platinum : V-Rally (Infogrames) et Resident Evil (Virgin Interactive). Ce qui signifie en clair que vous pourrez prendre le volant d'une Subaru Impreza ou pratiquer des ablations du bulbe rachidien à coups de fusil à pompe pour la modique somme de 169 frs. C'est pas une news d'enfer ça ?

PLAYSTATION

	Prix 1*	Prix 2*
Final Fantasy VII	200	225
[illegible]dra	250	250
Tomb Raider II	210	225
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Dead or Alive	260	270
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Coupe du Monde 98	270	290
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Heart of Darkness	270	250 (!)
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Road Rash 3D	250	250
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Men in Black	200	200

SATURN

	Prix 1*	Prix 2*
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Winter Heat	225	225
[illegible]	[illegible]	[illegible]
World Wide Soccer 98	225	250
Resident Evil	200	200
Shining Force 3	245	250

N64

	Prix 1*	Prix 2*
Banjo & Kazooïe	335	350
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Coupe du Monde 98	340	350
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Forsaken	325	325
[illegible]	[illegible]	[illegible]

Prix 1 : Le prix 1 n'a rien à voir avec le premier prix. Il s'agit juste d'une moyenne [illegible] le plus balèze et le plus faible. Pas de jaloux.
Prix 2 : Le prix 2 n'a rien à voir avec un deuxième prix. Il s'agit d'un conseil de vou[illegible] fond, à moins bien sûr, que votre loisir favori soit de jeter des thunes par les fe[illegible]

Avec les magasins Score Games les tops de l'okaz

Top Okaz PlayStation

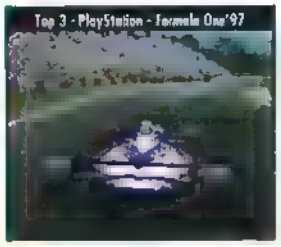
[illegible]
5 FIFA 98
6 Tomb Raider
7 L'Odyssée d'Abe
8 V-Rally
[illegible]
10 TOCA Touring Car

Top Okaz Saturn

[illegible]

Top 1 - PlayStation - Tomb Raider II

Top 2 - PlayStation - Final Fantasy VII


Top 3 - PlayStation - Formula One'97

Top 4 - PlayStation - Need For Speed 3

Top 4- Saturn - Tomb Raider

Top 1- Saturn - Sega Rally

Top 2- Saturn - Worldwide Soccer 97

IZB PRODUCTIONS ET LICKSHOT ENTERTAINMENT PRESENTENT

SUPRÊME NTM / TOUR 98

SPECIAL GUEST BUSTA FLEX

12-11 **LORIENT** Kervaric / 14-11 **NANTES** Trocardiere / 15-11 **CAEN** Zenith / 17-11 **LILLE** Zenith / 18-11 **BRUXELLES** Forest-National / 21-11 **STRASBOURG** Rhenus / 22-11 **NANCY** Zenith / 25-11 **PARIS** Zenith / 27-11 **MARSEILLE** Dome / 28-11 **NICE** La Palestre / 30-11 **MONTPELLIER** Zenith / 01-12 **LYON** Tony-Garnier / 04-12 **BORDEAUX** Medoquine / 05-12 **TOULOUSE** Palais des Sports / 17-12 **CHALON-SUR-SAÔNE** Parc des Expositions / 18-12 **CLERMONT-FERRAND** Maison des Sports / 19-12 **GENEVE** Arena

M6 IZB LICKSHOT ENTERTAINMENT WWW.SUPREME-NTM.COM. epic SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

Y SONT MIGNONS,
Y SONT GENTILS.

BANJO & KAZOOIE

MAIS VAUT MIEUX PAS LES CHAUFFER.

CHAUD DEVANT, CHAUD DERRIÈRE, CHAUD PARTOUT ! VOICI BANJO & KAZOOIE, LE NOUVEAU DUO D'ENFER, QUI NE TIENT PAS UNE SECONDE EN PLACE. NORMAL, VU LE NOMBRE DE MÂCHOIRES BÉANTES, DE GRIFFES ACÉRÉES, D'ARMES AFFÛTÉES QUI EN VEULENT À LEURS POILS ET À LEURS PLUMES. FRILEUX ET MAUVIETTES, S'ABSTENIR.

NINJA L'OMBRE DES TÉNÈBRES © et TM Core Design Limited. © et ℗ 1998 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.